EL WENDIGO

estudio de LA IMAGEN

6° AÑO - 1980 - 100 PTS.

UNA REALIZACION DE G.A.I.R.N.I.
GRUPO ASTUR DE INVESTIGACIONES Y REALIZACIONES DE LA NARRATIVA CON

IMAGENES

PUBLICA Y DIRIGE
FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU

GRUPO EL WENDIGO

se ha constituido en Cooperativa formada por:
• Ramón Fermín Pérez •
Ignacio Sanchez • "Pelz" • Faustino R. Arbesú •
Isaac del Rivero Jr.
Alejandro Cuesta

SETIEMBRE 1.980 Nº 16
6º AÑO

MONTAJE Y MAQUETADO
FAUSTINO R. ARBESU

EL WENDIGO garantiza una publicación trimestral mínima.

Publicación Amateur
Depósito legal:
M. 3362-1977

Pasó a maquinal
M.D.RODRIGUEZ

FOTOS: JAVIER CANTELI
PORTADA:
FAUSTINO R. ARBESU, CON DIBUJOS DE VICTOR DE LA FUENTE.

HAN COLABORADO

RAMON F. PEREZ; JAVIER CANTELI; IGNACIO SANCHEZ; ISAAC M. DEL RIVERO; GONZALO LORENZO; A. MOLINE; FAUSTINO R. ARBESU; M.D. RODRIGUEZ; ANSELMO E. VEIGA; MIGUEL A. DEL RIO; LAZARO; ARZA; HERRON; ARMANDO ALVAREZ; J. CUERVO; P. LUCES; JAVIER MEDINA. JUAN ANGEL; TOMAS PEREZ; LOLO

"EL WENDIGO" EN SU COLECCION
"HISTORIETAS INDEPENDIENTES"
PRESENTA

SUREÑO

UNA AVENTURA COMPLETA, DE 48 PAGINAS, DE ESTE ATIPICO HEROE
SUSCRIPTORES 150 PTS
NO SUSCPTORES 200 PTS

DIBUJOS: Isaac del Rivero J.R.
GUION: Faustino R. Arbesú

UNICA REVISTA DE ESTUDIO DEL COMIC, QUE, EN ESPAÑA, HA LOGRADO MANTENER UNA PUBLICACION PERIODICA Y

TRIMESTRAL

SUSCRIBETE

1 AÑO - 4 NUMEROS - 400 PTS
2 años - 8 NUMEROS + SUREÑO - 800 PTS

NUEVA DIRECCION

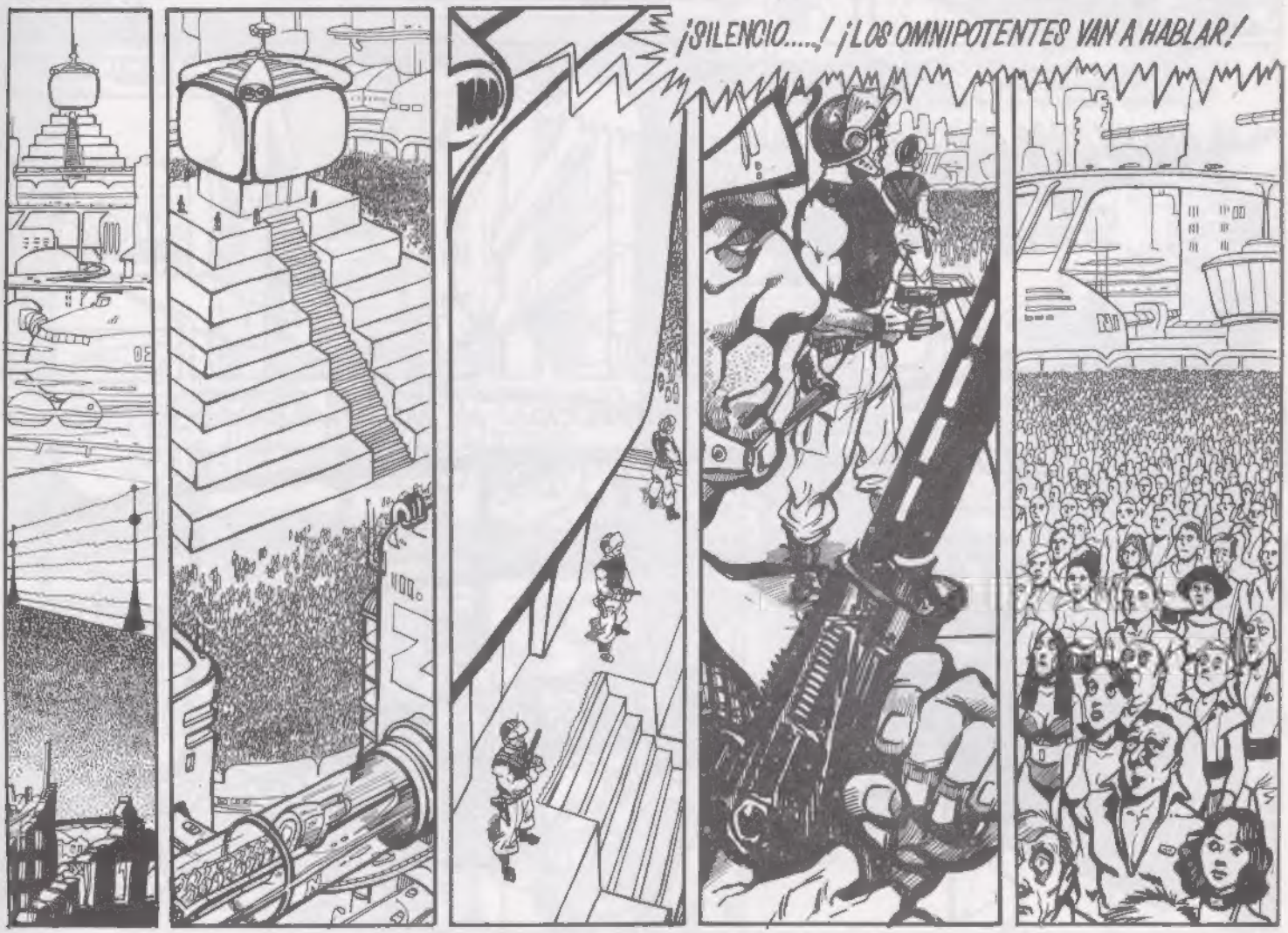
JOSE ANTONIO LAZARO - C/AGUADO Nº 3-5-B GIJON

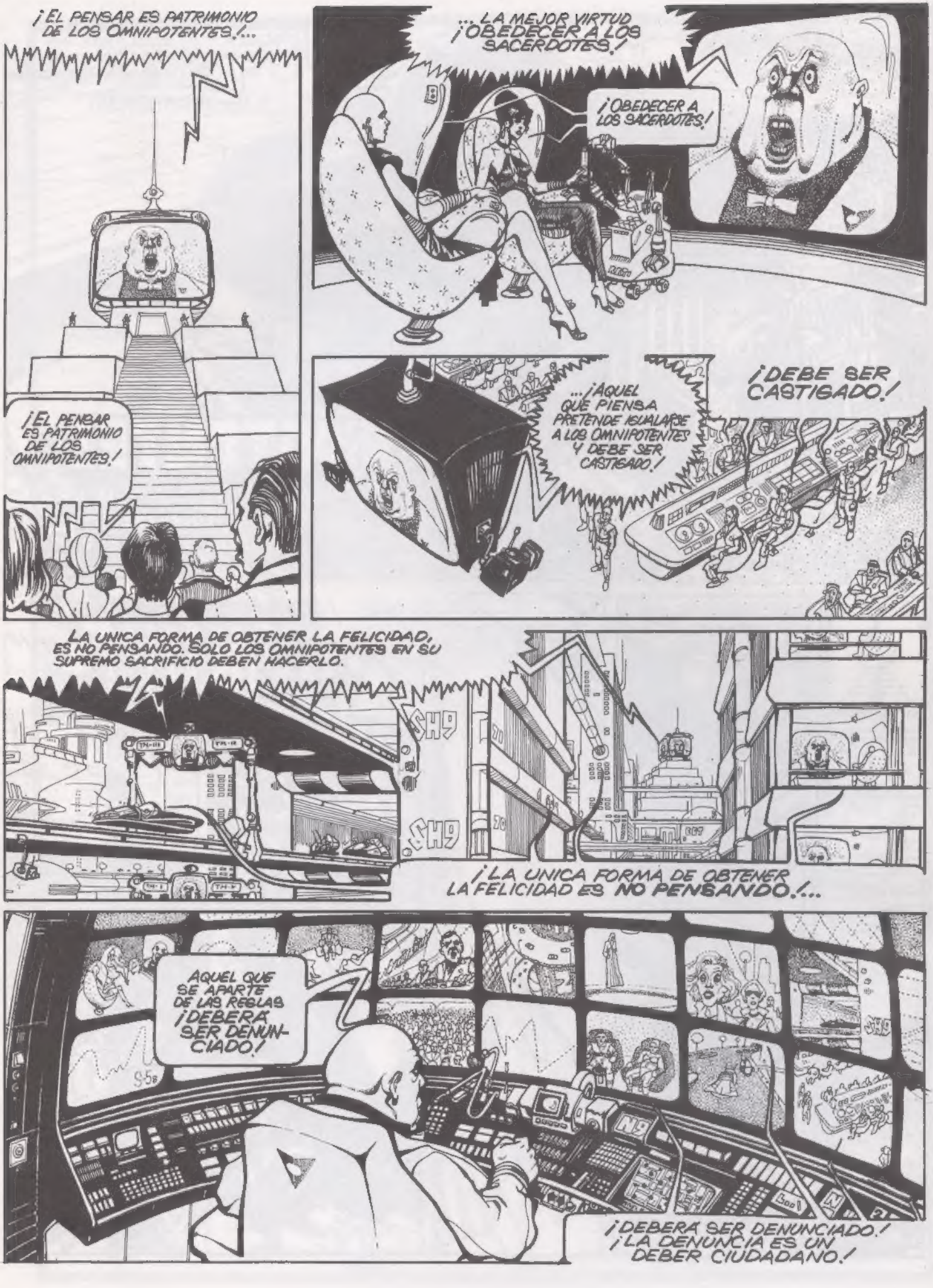
TRANSFERENCIAS: C/C 716.271 BANESTO

URBANA - GENERAL MOLA - GIJON

DE CADA UNO DE LOS TRABAJOS PUBLICADOS ES RESPONSABLE SU AUTOR

LOS
OMNIPOTENTES
GUION
FAUSTINO R. ARBESU
DIBUJOS
ISAAC DEL RIVERO
JR

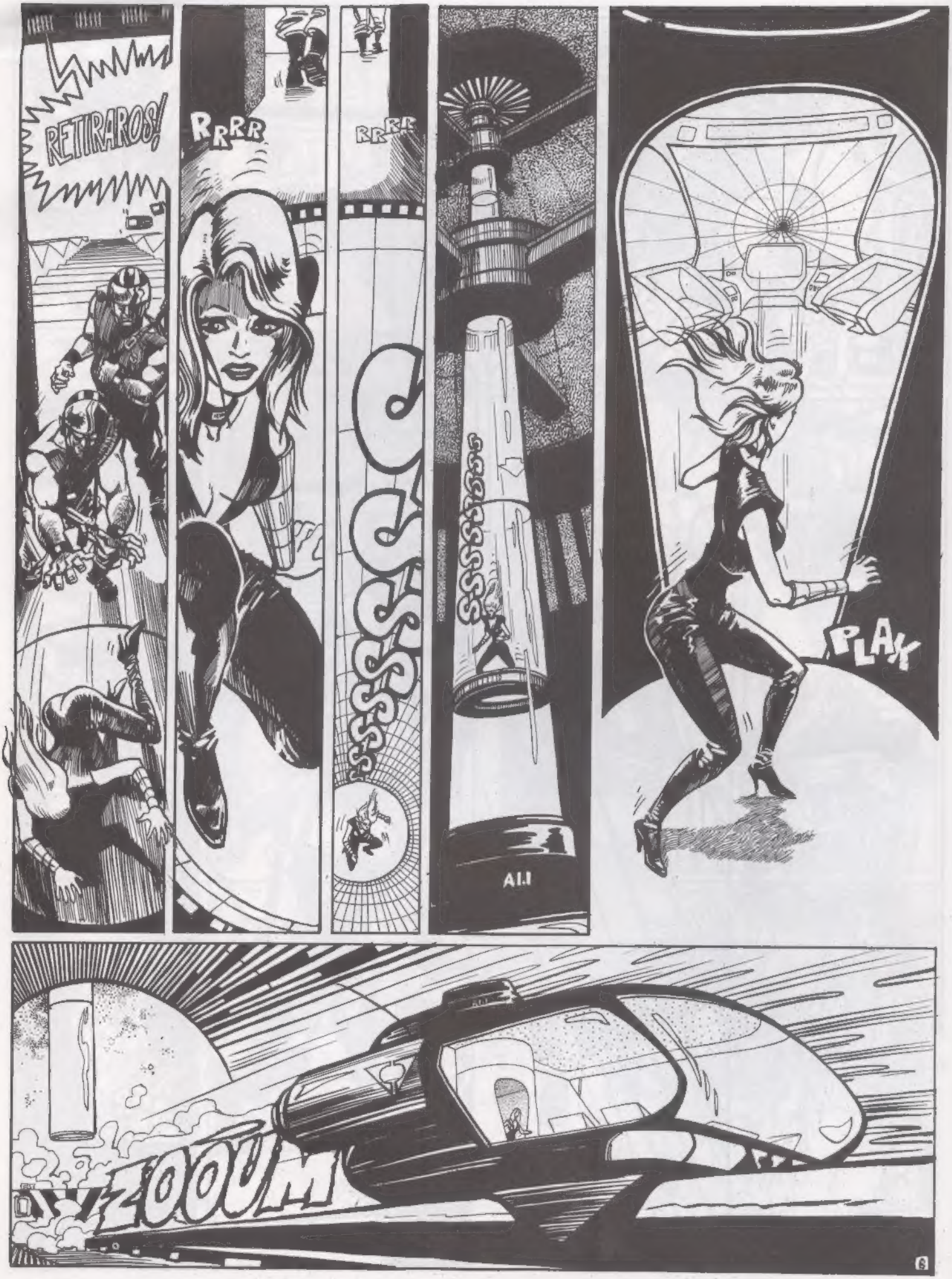

¡SILENCIO....! ¡LOS OMNIPOTENTES VAN A HABLAR!


¡EL PENSAR ES PATRIMONIO DE LOS OMNIPOTENTES!...
¡EL PENSAR ES PATRIMONIO DE LOS OMNIPOTENTES!
...LA MEJOR VIRTUD ¡OBEDECER A LOS SACERDOTES!
¡OBEDECER A LOS SACERDOTES!
...¡AQUEL QUE PIENSA PRETENDE IGUALARSE A LOS OMNIPOTENTES Y DEBE SER CASTIGADO!
¡DEBE SER CASTIGADO!
LA UNICA FORMA DE OBTENER LA FELICIDAD, ES NO PENSANDO. SOLO LOS OMNIPOTENTES EN SU SUPREMO SACRIFICIO DEBEN HACERLO.
¡LA UNICA FORMA DE OBTENER LA FELICIDAD ES NO PENSANDO.!...
AQUEL QUE SE APARTE DE LAS REGLAS ¡DEBERA SER DENUNCIADO!
¡DEBERA SER DENUNCIADO.! ¡LA DENUNCIA ES UN DEBER CIUDADANO.!

¡Tik!
LUGAR, SECTOR NUMERO 7, GRUPO H, NUMERO DE IDENTIDAD 23457... LLEVENLA AL TEMPLO EN LA FORMA ACOSTUMBRADA.
S7-GH-N.I.23457
¡LOCALIZACION! ¡LOCALIZACION!

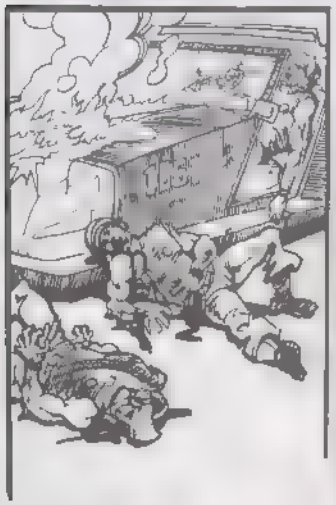
PRiiii... PRi.. PRi
4

VAS A TENER EL PRIVILEGIO DE VER A LOS OMNIPOTENTES DE CERCA... ¡JA,JA,JA,JA!... Y BIEN CERCA...


RETIRAROS!
RRRR
RRRR
SSSSSS
SSSSSSS
ALI
PLAK
ZOOUM

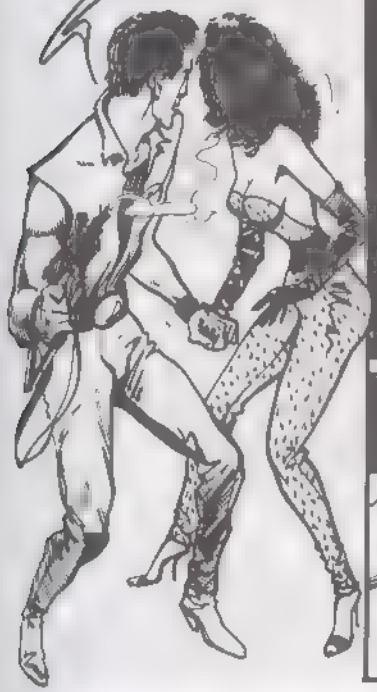
NECESITAMOS CAMBIAR EL CONGELADOR. LOS OMNIPOTENTES HAN DICHO QUE EN EL SECTOR 17 LO LLEVAMOS USANDO, EL H-32, MAS DE 30 DIAS Y QUE NECESITAMOS EL NUEVO MODELO.
¡IMPRESCINDIBLE!... EL SABOR A MENTA QUE HAN INCORPORADO AL AGUA LE DA FRESCURA NATURAL.
S-17
DESDE LUEGO, LAS NUEVAS PILDORAS DE POLLO SON EXQUISITAS. TIENEN EL SABOR AROMATICO MEJOR CONTROLADO QUE HE SABOREADO.
SI, PERO EL MEJOR HALLAZGO DE LA SEMANA ES EL SABOR AGRIDULCE DEL NUEVO CAFE GASIFICADO, MUCHO MEJOR QUE EL DEL CAFE NATURAL EN PASTILLAS.
PRI¡¡PRI¡¡¡
...ESTOS VAN PARA EL SERVICIO PARTICULAR DE LOS AMOS.
¡TU TAMBIEN, PRECIOSA!... ES UNA PENA QUE LOS AMOS SE HAYAN FIJADO EN TI. PODIAS HABERME PRESTADO A MI BUENOS SERVICIOS... ¡JA, JA!

...PERO...¿CÓMO OSAS OPONERTE?
¡NOOO!
NO, SIGNIFICA NEGARSE, OPONERSE A ALGO... TODO SER PENSANTE DEBE DECIR NO ALGUNA VEZ EN LA VIDA, AUN CON RIESGO DE ELLA... O DE SU POSICION.



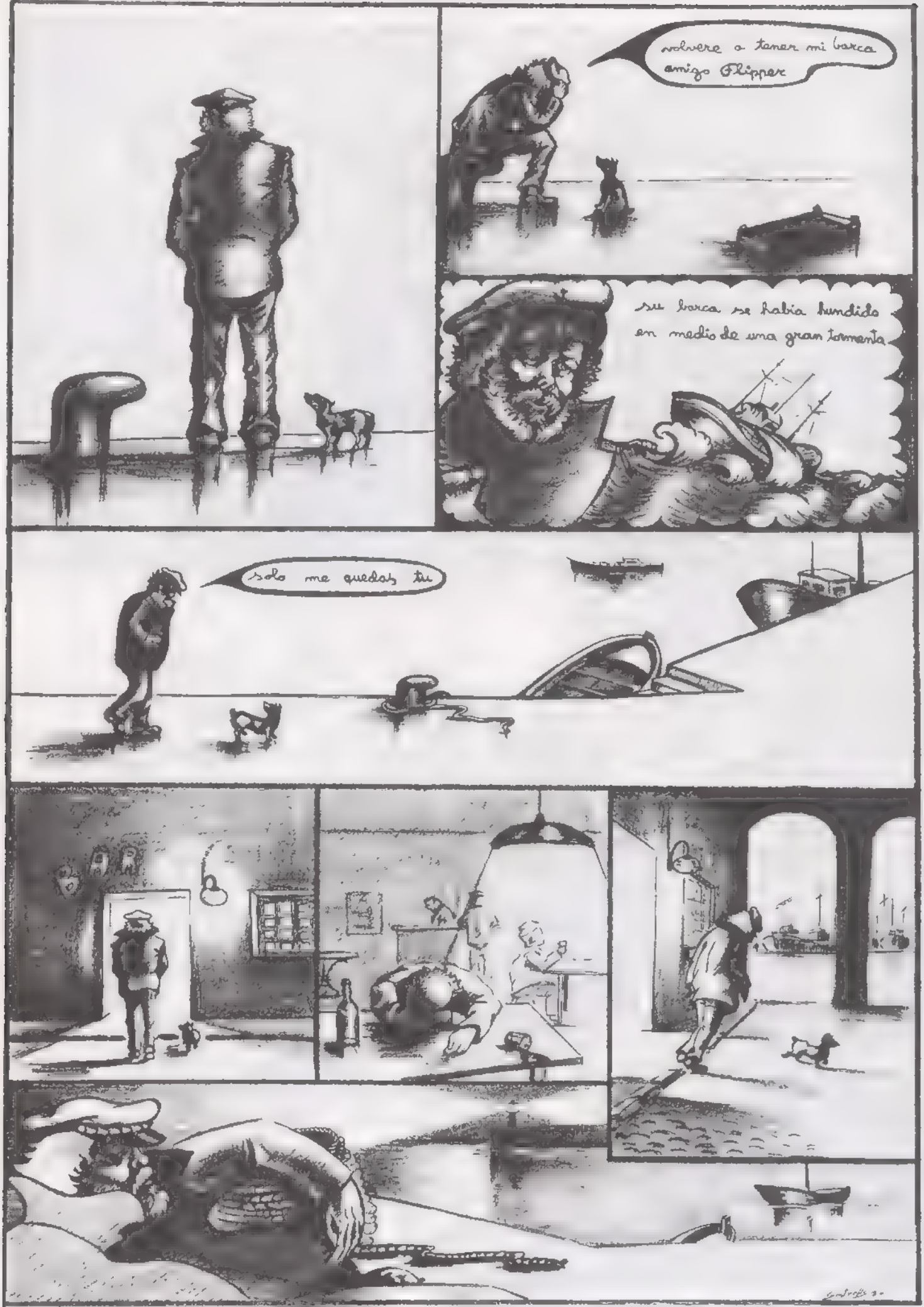
¡DESPEJAD LAS AVENIDAS...! ¡DESPEJAD LAS AVENIDAS! ¡REFUGIENSE EN LOS EDIFICIOS...! ¡EN LOS EDIFICIOS!...

¡VAMOS, RAPIDO!



¡OBEDECER A LOS SACERDOTES!... QUINTO DE LOS PRECEPTOS QUE HABREIS DE RESPETAR... LA DELACION DE TODO AQUEL QUE QUEBRANTE ALGUNO DE LOS PRECEPTOS. ¡ES MISION INELUDIBLE QUE CUMPLIREIS!
...ORDENADAMENTE DIRIJANSE AL MONITOR DE FORTALECIMIENTO CORPORAL QUE TENGAN ASIGNADO.
..."A" PASA LA PELOTA A "C"; "C" LA PASA A "D".....

...¡EH!...¡EH!...
¡MIRAD LO QUE HE ENCONTRADO!
¡VAMOS A VER LO QUE HAY AL OTRO LADO!


volvere a tener mi barca amigo Flipper
su barca se había hundido en medio de una gran tormenta
solo me quedas tu
BAR

PLAF
PLAF
PLAF
¿ que extraño aleteo es ese ?
PLAF
PLAF
PLAF
PLAF
PLAF
PLAF
VDA

parece querer decirme algo
¿?
pe...pero si es...
¡mi barca!
VDA

¡cielo santo! Soy yo mismo

coje el timon es tu ultima singladura

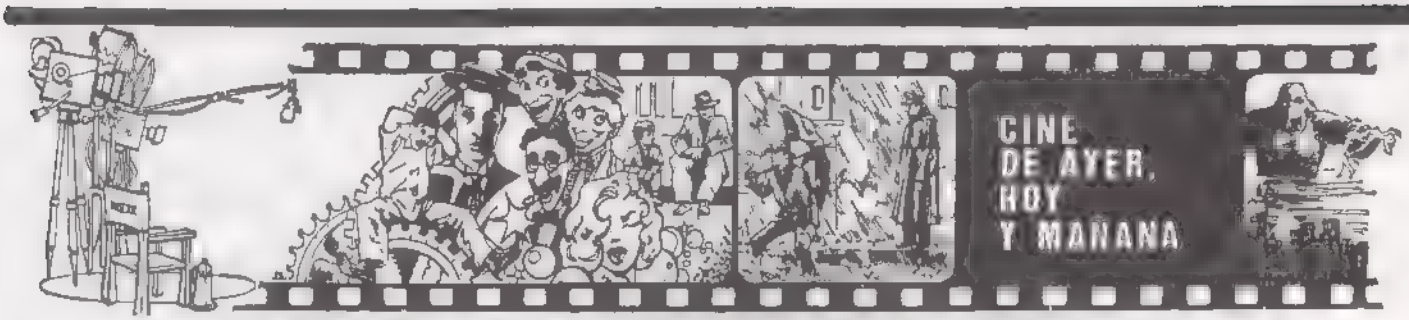
y se fué con la noche que moría

debió ser por culpa de la niebla

siempre estaba borracho

pobre hombre cayo al agua durante la noche

tenia que terminar asi...



CINE CLUB ENSIDESA GIJON

PRESENTA

«SOPA DE GANSO»

(DUCK SOUP)

· (1933)

Intérpretes: Groucho (Rufus T. Firefly), Chico (Chicolini), Harpo (Pinky), Zeppo (Bob Roland) Margaret Dumont (señora Teasdale), Louis Calhern (Trentino), Raquel Torres (Vera Marcal), Edgar Kennedy (vendedor callejero).
Nacionalidad: Norteamericana. Director Leo McCarey Argumento y guión: Bert Kalmar y Harry Ruby Diálogos, Arthur Sheekman y Nat Perrin. Una producción: Paramount. Duración: 70 minutos.

SINOPSIS NOVELADA

Mr. Tiesdale, Presidente de Libertonia, ha fallecido y el gobierno no resulta del todo eficiente. Crisis ministerial. La viuda de Tiesdale, alias Margaret Dumont alias "la infaltable", es a más de la primera dama la primera millonaria del país; y al parecer está dispuesta a sanear dolárica mente las arcas públicas a condición de que sea elegido nuevo Presidente un tal Rufus T. Firfley, por el que siente callada admiración.

En Silvania, nación vecina y rival por demás, se celebra una oscura reunión presidida por Trentino, jefe del estado y malo de la película (si es que se puede hablar de buenos y malos en un film de los Hermanos Marx), quien pretende adueñarse de Libertonia contrayendo matrimonio con la buena de Margaret Dumont.

En el palacio presidencial el "todo Libertaria" espera impaciente la llegada oficial de su nuevo presidente. Coros angélicos entonan el "Hail Fredonia", soldados vestidos de domingo tocan la trompeta como pueden, ruborizadas danzarinas en blanco y negro cubren con florecillas el pasillo que Firfley habrá de pisar en su triunfal entrada. La corte espera en reverente postura. Pero Firfley no llega.

En su abigarrada habitación Rufus T. Firfley duerme al lado de una lata de galletas. El despertador le despierta. Es tarde pero como el personaje duerme con la ropa puesta, le basta con desprenderse del camisón y encorvar la espalda para que descubramos bajo los bigotes pintados, el puro y los ojillos traviesos, a Groucho Marx que se dispone a encarnar el personaje de político más consecuente de la historia del cine.

Después de haber llegado a la sala de recepción deslizándose por una de esas barras que usan los bomberos, se coloca al lado de la guardia de honor en espera de su propia entrada. Como no tiene espada alguna que desenvainar para formar el arco triunfal, presenta su cigarro puro. Al fin la Sra Tiesdale le descubre:

Tiesdale.- Prométame que seguirá usted los pasos de mi esposo.
Groucho.- Vaya con la gorda (volviéndose a la cámara) no hace cinco minutos que estoy aquí y ya se me está insinuando ¿Y su esposo?
T.- Ha muerto.
G.- Ese es un pretexto que se ha buscado.
T.-Estuve a su lado hasta el fin.
G.-Entonces no me extraña que haya muerto.
T.- Lo tenía en mis brazos y le bese.
G.- Ah, entonces fue asesinado.
T.- Me dejó toda su fortuna.

(2)

Por JAVIER MEDINA.

G. LORENZO Y FAUSTINO RODRIGUEZ

G.-(Con un movimiento intermitente de las cejas y la mirada perdida en el techo). No comprendes que estoy intentando decirte!!TE AMO¡¡
T.- ¡Oh! Excelencia.
G.- Tampoco usted está del todo mal.

Aparece Trentino vestido de embajador. Desde el primer encuentro el presidente Groucho Firfles le lanza indirectas del tipo: "No me mire, pero me parece que en esta habitación sobra alguien y creo que es usted". Sabedor de que la debilidad de los Marx tiene sexo femenino, Trentino intenta "perder" a Firfley presentándole a la bailarina Mona, vampiresa vestida de sirena y con ganas de morder.

Groucho la recibe como se merece: "Yo con usted bailaría hasta que las vacas volvieran a casa. No, mejor bailaría con las vacas hasta que usted se fuera a casa. Sabía usted que yo bailé delante de Napoleón.... No, en realidad fue Napoleón quien bailó delante de mí: exactamente doscientos años por delante de mí".

Y sin más preámbulo Firfley se pone a cantar "Just Wais The I Get Trough With It". La canción no es sino el programa de gobierno del Presidente: "Si alguno se deja corromper sin darme mi porcentaje/ le pegaré al muro y le fusilaré/. Si creíais que el país se encontraba en declive hasta ahora/ esperad a que haya acabado yo con él".

Trentino recibe en su despacho a los dos espías colocados en la corte de Libertonia: Chicolimi y

Chico Zeppo, Groucho, and Harpo

Pinkie o Chico y Arpo, o la destrucción desorganizada.
La entrevista resulta dramática para el malo del film. Chico lanza al aire un plato,al que acierta Harpo con una pistola sacada de su mandilón-supermercado;Harpo enciende el cigarro a Trentino con una soldadora y el suyo con el auricular del teléfono, corta tijeralmente la chaqueta del jefe de estado,su cigarro y varias cosas más, hace uso de una trampa para cazar ratones en la mano de Trentino,juega al beisbol con el pisapapeles, y pega con cola un periódico al pantalón (parte trasera) del malo.

Chico informa al jefe de los resultados de sus trabajos como espías: "Recuerda que nos dio una foto de nuestro hombre y nos dijo: ¡siganle¡ Bien, pues nos pusimos a trabajar y al cabo de una hora ¡qué digo! en menos de una hora...."¿Que?" -pregunta ansiosamente Trentino-. "Que perdimos la foto. Buen trabajo ¿no?". No muy satisfecho el malo pregunta por los detalles. "Se lo voy a contar" -Apunta Chico con la seguridad y desvergüenza que le caracteriza-"El lunes observamos su casa,pero no salió: no estaba en casa. El martes nos fuimos al fútbol pero nos engañó:él no fue. El miércoles él fue al fútbol,pero le engañamos: no fuimos nosotros. El jueves nos engañamos todos: nadie fue a ninguna parte. El viernes llovió todo el día no hubo partido de fútbol, así que nos quedamos en casa escuchando la radio. "¿Entonces no han seguido a Firfley?" -aventura Trentino desesperado- "Desde luego que sí. Le hemos seguido todo el día". "¿Qué día?""El día siguiente". Nuestros amigos los espías se han camuflado de vendedores de cacahuetes, instalándose precisamente debajo del balcón presidencial de Libertonia.Groucho, atraído por el dulce sonido de "Al rico cacahuet", pide a Chico que suba a su despacho para ofrecerle el puesto de ministro de la guerra.

Groucho preside el Consejo de Ministros y juega con una pelotita en su mesa. "Necesitamos buscar un ministro de Hacienda". "Pero si ya tenemos uno" responde a coro el gabinete."A ese es precisamente al que busco". Alguien le tiende un documento y le pregunta si en su opinión está suficientemente claro su contenido."¿Claro?". Hasta un niño de cuatro años lo entendería. Vaya a buscar a un niño de cuatro años (dice en un aparte a su secretario) yo no entiendo absolutamente nada".

Por fin se abre la sesión. "¿Hay alguna cuestión antigua que resolver?". "Desearía que discutiéramos las tarifas aduaneras"-propone un ministro-. "Esa es una cuestión nueva-responde Groucho-"¿Hay cuestiones antiguas?"¿No?. Está bien, pasemos entonces a las cuestiones nuevas"."Quisiera abordar el tema de las cuestiones aduaneras", repite el ministro. "Lo siento, esa es ya una cuestión antigua". "En ese caso -protesta indignado el ministro- yo me lavo las manos". "Muy bien -Groucho en plan triunfador- y no olvide de lavarse también la cara".

En el interín las relaciones entre Libertonia y Silvania se han enfriado y la sombra de la guerra se abate sobre Firfley,quien con ocasión de sentirse insultado por el embajador Trentino ha propinado a éste la bofetada de la ruptura. Trentina ha enviado a sus espías Chicolini y Pinkie a robar los planes de batalla de Libertonia. Los trabajos de los dos destructivos espías dan lugar a una secuencia de imposible narración.Al final Chico es apresado y juzgado. Groucho entra en la Sala de Audiencia con una gran cartera de la que saca dos botellines de leche y un bocadillo. "¿Qué se ha hecho con los documentos que había en esta cartera?", -pregunta disgustado a su secretario- ¿Creí que no tenían importancia para el caso?. "Como que no tenían importancia. Había envuelto con ellos el postre".

Y comienza el juicio. Chico protesta a cada momento, porque según sus propias palabras no sabe decir otra cosa. Groucho protesta también e invita al resto de los jueces a que sigan su ejemplo y protesten a su vez.De juez Groucno se convierte en abogado defensor despues de haber saltado limpiamente por encima de la tribuna. "Vean a Chicolín en abyecto papel. Puede que les parezca un imbécil, pero no se llamen a engaño,es VERDADERAMENTE un imbécil.

La señora Tiesdale -Margaret Dumont- interrumpe la sesión portadora de buenas nuevas.Al parecer Trentino no desea la guerra y está dispuesto a estrechar la mano del Presidente de Libertonia, en prueba de amistad.Groucho acepta encantado, aunque de pronto, se pone a reflexionar: "-Pero ¿y si no me tiende la mano? Estaría bonito, yo,un presidente le tienda la mano y EL la rechaza.Vergonzoso. Yo obrando con toda mi buena voluntad le doy la mano, pero él me deja en ridículo. No faltaría más,pero ya le enseñaré yo a no rechazar mi mano cuando se la ofrezco, yo enseñaré a ese-". En tales circunstancias aparece Trentino y antes de que pueda dar explicación alguna recibe una sonora bofetada de Groucho. "Con que no quieres estrechar mi mano ¿eh?". Es la guerra. ES LA GUERRA. Y todos se ponen a cantar y bailar porque la guerra es una fiesta.

Harpo ha sido enviado como emisario a convocar a los hombres de Libertonia, pero en seguida se olvida de su heroico cometido para meterse en la cama con su caballo y una moza retozona. Mientras tanto en el cuartel general de Libertonia Groucho,vestido cada cinco minutos con diferente uniforme, organiza la defensa de la patria. Desgraciadamente es Silvania quien parece ganar la batalla por momentos. Un general advierte a Firfley:"Nuestros hombres caen como moscas. Es necesario cavar trincheras". "No hay tiempo -contesta Firfley- será mejor comprarlas hechas.Un momento ¿cómprelas de esta altura (se Mala su cuello) y no necesitaremos uniformes. ¡Un momento.Mejor cómprelas de esta altura (señala por encima de su cabeza) y no necesitaremos soldados".Nueva visita y nuevo saludo: "Al general X le atacan con gases". "Mándele bicarbonato", ordena Groucho, quien cansado de que le vengan tantos partes del frente espera que llegue alguno de los lados.

Mientras tanto Chico, ministro de la Guerra de Libertonia que al ver las cosas negras se ha pasado al bando de Silvania con su natural amoralidad, ordena a la señora de la limpieza que barra un nido de ametralladoras, nido en el que,según un parte radiado por Groucho, una gallina ha puesto un huevo.Los hombres de Liber

tonia escasean y Harpo, convertido en hombre-sandwich (o como se diga) sale al campo de batalla a hacer publicidad de la armada de Libertonia. Chico vuelve junto a Rufus T. Firfley y cuando entra en el cuartel general ficha como buen asalariado. "¿ Qué consejo podemos dar a nuestros hombres?" -le pregunta Groucho-. "Que hagan como yo, que se pasen al enemigo". La situación es desesperada,y cada vez más loca, Margaret Dumont aparece en pantalla. Groucho tira adrede su fusil fuera de la trinchera y pide melosamente a la dama que salga a recogerlo. A la desesperada Groucho pide auxilio por radio e inmediatamente los bomberos,la policía de tráfico, unos corredores de las cien millas, miles de nadadores, monos, elefantes, delfines, y demás se dirigen en ayuda de Libertonia. Ya cuando los soldados enemigos invaden el reducto donde se encuentran los Marx y la Dumont, Chico consigue apresar a Trentino y entre los tres lo aprisionan en una puerta de modo que su cabeza parece un blanco del pim-pam-pum.Y en efecto, los Marx usan la cabeza de Trentino como blanco para sus naranjas,tomates y demás comestibles que tenían de reserva. Mrs.Tiesdale,loca de júbilo por la victoria, se pone a cantar, de forma tan desafinada que los Marx abandonan su blanco y dirigen los tomates contra la dama.

C O M E N T A R I O

La película que hoy nos ocupa puede considerarse como el modelo què debiera seguir toda comedia de los hermanos Marx. "Sopa de ganso" resulta ser un sabroso condimento donde se dan cita la sátira intencionada hacia unos determinados problemas e instituciones que rigen caprichosamente los destinos de cualquier sociedad mundial, los mejores "gags" visuales a la vez que verbales, la ausencia de tiempos muertos y tópicos de hilación con pareja romántico-musical que no encaja en la trama, rendimiento al ciento por ciento de todos y cada uno de los hermanos, si exceptuamos a Zeppo, ritmo,medida e hilaridad repartida a todo lo largo del guión sin aglutinarla toda en su momento final,como en films venideros habría de suceder. "Sopa de ganso" se constituye así en el film perfecto de los Marx, en una comedia clásica que supera todos los standards,con continuidad endiablada y sin ningún aspecto superfluo.Su construcción no ha sido jamás igualada por otro producto del grupo y ello quizá se debe al entrenamiento y valiosa experiencia adquirida por su director Leo McCarey en los estudios de Hal Roach al ponerse al frente de muchas de las comedias mudas por él producidas.

Sin embargo,y pese a todas estas virtudes de fluidez narrativa,intencionalidad crítica y conjunto de memorables momentos lingüísticos y ópticos, esta película no fue lo suficientemente apreciada en su fecha ni desde el punto de vista de la crítica ni desde el de la taquilla, suponiendo uno de los mayores fracasos comerciales de los Marx que equivaldría a finalizar su contrato con la Paramount, la firma en la que dejarían sus obras más notables.

SOPA DE GAGS

La película,puede decirse que no deja ni un momento de respiro al espectador en cuanto al aspecto de la hilaridad continua. Los "golpes" se suceden ininterrumpidamente y el impacto cómico nunca falla.

Si nos ponemos a recordar todas las grandes secuencias de "Sopa de ganso", seguramente nos dejaremos alguna en el tintero por ser muchas y a cual mejor y venir dotadas de una agilidad y genialidad escénica de muy difícil superación.

Casi en un plano-secuencia, Mc Carey nos describe una graciosísima batalla con un vendedor callejero en la que no existen otras armas que las palomitas de maíz y la habitual insolencia destructiva de Harpo y Chico Marx. Este gran momento del film nos entronca con el mejor cine de Laurel y Hardy en cuanto a los procedimientos empleados para agotar la paciencia del vendedor.Por otro lado,este comerciante de limonada es Edgar Kennedy, otro habitual de las comedias mudas del gordo y el flaco.

Otro momento inolvidable nos viene dado por la secuencia del espejo falso.Y, aunque el truco no es nuevo, en "Sopa de ganso" no son dos personas las que acaban viéndose frente a frente sino tres con disfraces de Groucho perfectamente logrados y dando rienda suelta al absurdo con un inexplicable cambio de sombreros. Por otro lado, hemos de observar que todo este "gag" cuenta con una banda sonora totalmente en blanco, con la que da una mayor proximidad a ese cine mudo para el que McCarey tantas comedias dirigió.

El efecto cómico del sidecar viene también basado en la ilógica de los objetos. Siéndonos presentado fragmentado a todo lo largo del film para lograr un resultado final que no tendría igual efecto si lo viéramos en un plano secuencia.

Y, por último, la guerra con todas esas alusiones a la historia de los Estados Unidos con un continuo e increíble cambio de uniformes en Groucho, nos lleva a una locura de opereta con un entrecruzado de chistes y situaciones distorsionadas que dan un matiz kafkiano a lo que en realidad supone una verdadera contienda: "Atraviesa las trincheras y corre entre la metralla que mientras tanto nosotros nos quedaremos aquí pensando que eres un..tonto".

EL PODER, ESE FALSO IDOLO TAN VENERADO.-

Los Marx casi siempre lanzan sus ataques contra aquello que des

precian o no aciertan a comprender dentro del entorno social en el que se mueven, o la importancia y la pleitesía concedida a determinadas posiciones sociales que son deseadas a la vez que despreciadas, mientras no se las posee, por esa amalgama de seres amorfos que habitamos lo que se conoce por mundo civilizado.

En "Sopa de ganso", sus ataques tienen un destinatario que, no por poderoso e intocable, hará peor blanco en los continuos"dardos" y "puyas" dirigidas:el Poder.
Desde el comienzo del film sabemos que el Poder en Libertonia es manejado por el mejor postor (la señora Teasdale). Con la subida de Firefly al poder,este velado ataque -simbolizado en la compra y venta del gobierno de Libertonia- se convierte en directo y devastador. Cada una de las acciones que Firefly ejecuta como gobernante serán para desprestigiar, no sólo las decisiones unilaterales o las ilógicas sino también la falta de criterio adulto de buena parte de las mismas. En este sentido, la toma de contacto con los ministros de su gabinete resulta reveladora, especialmente cuando ante el informe del ministro de Finanzas dice: "Esto podría entenderlo un niño de cuatro años.....¡Qué me traigan a un niño de cuatro años! En la película no sólo se insinúa que el poder suele estar corrompido, sino que se insiste en que está detentado por imbéciles. Lo antes expuesto lo confirma y el hecho de que Firefly proponga y adjudique la cartera del Ministerio de la Guerra a Chicolini, que lo único que conoce de política es que vende cacahuetes bajo el balcón del primer ministro, basta para confirmarnos la anterior idea.

LOS INOCUOS MOTIVOS DE LAS GUERRAS.-

Si la primera parte de "Sopa de ganso" sirve para destronar de su pedestal de barro el ídolo del poder, la segunda será usada para arremeter contra lo banales que resultan las guerras o los motivos aparentemente tan inocuos por los que se llega a una confrontación armada; cuando la realidad es que, en la mayoría de los casos, existen detrás unos intereses poco confesable como son los económicos, aunque en este caso sea algo tan superficial como el adjetivo "alcornoque" lo que haga gritar a Firefly esa frase que pasaría a la historia: "¡Es la guerra¡".

El dinero de la señora Teasdale será la verdadera causa de la discordia entre el embajador Trentino y Firefly, y sin embargo,la mecha de la declaración de guerra se encenderá cuando el primero llame "alcornoque" al segundo.

La intransigencia en las relaciones de mediación queda plasmada, ridiculizada y satirizada en la entrevista que prepara la viuda Teasdale.En ella Firefly,en principio, se muestra conciliador y no le da importancia a la riña que ha tenido días atrás, e incluso pide disculpas por su actitud, pero finalmente le dira a Trentino que lo que verdaderamente le ofendió fue el adjetivo que le adjudicó en aquella desdichada pendencia dialéctica.
Trentino:"No recuerdo cuál fue" ¿Será tal vez idiota?.
Firefly: No, no, no, no.
Trentino ¿Quizás imbécil?.

Firefly% No,otra palabra más larga.
Trentino: ¿Acaso cretino?.
Firefly: "No,no,no. Tiene más letras.
Trentino: ¿Alcornoque?.
Firefly: Pues si yo soy alcornoque, usted es un melón (y le abofetea con sus guantes).

LO INADMISIBLE EN DETERMINADAS ACCIONES BELICAS.-

La locura colectiva en que desembocan la mayor parte de las confrontaciones armadas, lo patentizan los Marx en este film con su típica visión "absurda"que ellos poseen sobre todas las cosas. En su "guerra" el enemigo no existe ni se ve, sólo se habla de sus acciones pero nunca le es mostrado al espectador. Esta desperso nalización,esta visión "absurda" del enemigo concuerda en grado sumo con el hecho de que sea la panorámica subjetiva de la plana mayor.

No se mos muestra el campo de batalla, apenas.Se nos presenta el ir y venir de los altos mandos, los cuales forzosamente han de ver éste como un tablero de ajedrez, pues de otra forma sería poco menos que imposible el llegar a dar determinadas órdenes, salvo en casos extremos en que medie la integridad de una nación.
El tiovivo que monta Firefly con sus idas y venidas vestido de diferente uniforme (unas veces es confederado,otras de la Unión..) nos tratan de hacer ver la simpleza y la falta de lógica de todas las guerras fraternales.

GROUCHO ANTECESOR DE KUBRICK

Existe un diálogo protagonizado por Groucho en este film, que representa la antesala de lo que iba a ser la película de Stanley Kubrick titulada "Paths of glory" que aún no ha sido estrenada en nuestro país cuando ya rebasa la veintena desde su fecha de realización. Ignoramos si efectivamente tuvo influencia en Kubrick y en el guión de "Las vidas de la gloria", pero desde luego en relación resulta evidente:
Groucho con una metralleta Thompson dispara hacia el lugar en que lógicamente está el enemigo, se le acerca Zeppo y le dice "Está disparando sobre los nuestros: "Está bien, toma cinco dólares y que esto quede entre nosotros".

EL ESLABON DE UNA CADENA DE EXCENTRICIDADES.-

Chico Marx fue el mayor de los hermanos y el más normal dentro de la anormalidad del grupo. Se le puede considerar como un eslabón o puente entre el anarquismo devastador de Harpo y la dialéctica insultante de Groucho.Es el más integrado en la sociedad aun que sufra una deformación contraída a consecuencia de sus constantes relaciones con sus dos hermanos: la lógica del absurdo. Sus conversaciones con Groucho resultan tan lógicas que el gran pelmazo negro que fuma un gran habano negro se ve envuelto en un mar de confusiones. Chico,no obstante, se lleva mejor con Harpo, quizá por un apoyo necesario mutuo entre dos mentalidades a la vez dispares y conexas. Si Groucho tocaba la guitarra y Harpo era un mago del arpa,Chico salió pianista e inventor de una nueva técnica para manejar el teclado; el "gun pistol style" (simulando una pistola que dispara sobre las teclas).
Nació el primero, en 1891, y se fue de este mundo también el primer lugar, setenta años más tarde.

NUEVA FRONTERA

Y

UNAS RELACIONES CON EQUIVOCO

CENTRO INTERNACIONAL DEL COMIC EN MADRID

¡CUIDADO!... CON LA MANIPULACION

Hace tres años que la editorial Nueva Frontera nos surte de publicaciones, acercándose cada día más a una situación de monopolio de venta y distribución de comics en el mercado que nos parece bastante peligrosa.

Daremos pues hoy un breve repaso a las principales características de esta editorial y sus publicaciones.

La primera de ellas, la calidad, se distingue por sus radicales altibajos, que no son muy del agrado de los lectores. Esta irregularidad se debe a varios motivos, entre los que se cuenta la introducción de auténticos saldos, de patente extranjera, eso sí, intercalados al alimón entre obras interesantes y autores consagrados con los que forman un auténtico pupurri que hace más malas las obras pésimas y desmejora el material interesante. Otro de los motivos es, a nuestro juicio, la sobreexplotación a que la editorial somete determinadas firmas, tales que Moebius, Pratt o Breccia, cuya comercialidad es exprimida al máximo. Y decimos firmas en lugar de autores porque es lo que realmente vende N.F., como más adelante veremos.

Sirva de botón de muestra el montaje que se está realizando con Moebius. Es este, sin duda, uno de los dibujantes más interesantes del momento, pero las obras que Totem está ofreciendo en sus últimos números no responden, ni mucho menos a esta realidad, ni por su contenido, ni por su realización. Ello no es óbice para que se anuncien sus colaboraciones a bombo y platillo, incurriendo a veces en auténticos timos que no pueden dejar de sorprender al ingenuo lector. Un caso concreto es el del especial Western 2, en el que se anuncia en portada, bien destacada, la participación de Moebius. El "gancho" es sin duda efectivo, más, cuando el lector llega a casa, si no ha mirado antes la revista, sufre mayúscula sorpresa al comprobar que el banquete ofrecido en la portada se reduce a dos exiguas páginas.

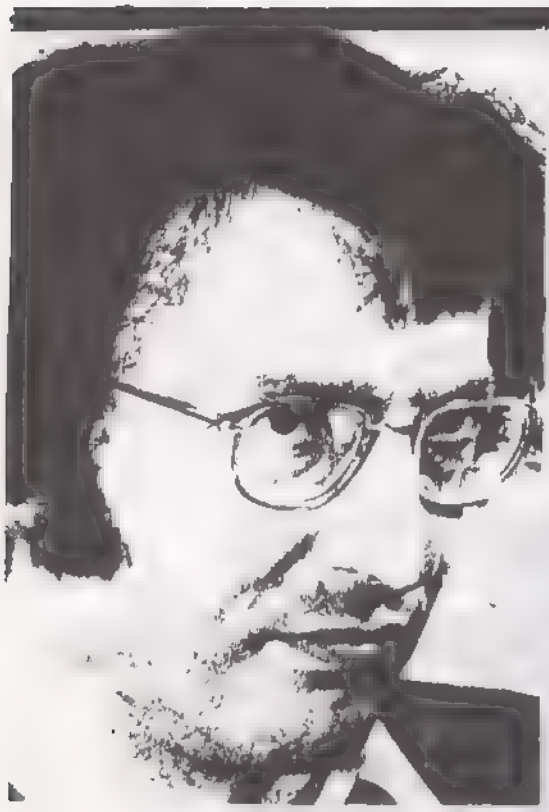
Otras veces es la presentación la que nos mueve a dudar de nuestra capacidad, como en la reciente del "Garage Hermético", del mismo autor, en la que se viene a decir que el lector debe aplicarse el cuento del vestido de cristal. Si la historieta no le gusta se lo calla, o no merecerá figurar entre los lectores del nuevo comic. La capacidad crítica del lector, y eso lo comprendemos perfectamente, es enemiga de ciertas editoriales. A.N.F. le vendría bien ganar unas elecciones generales. Quizá así, mediante un oportuno decreto, podría negar a sus lectores el derecho al pataleo. En realidad, un sondeo apresurado entre propios de esta tribuna, parece indicar que la obra no supera sus trabajos anteriores.

HUGO... UNA VEZ

Hugo Pratt es otro de los "fenómenos" introducidos por el "calzador misterioso" en España. Aunque en la actualidad y pese a los esfuerzos (cuatro extensos y laudatorios artículos editados sobre PRATT) de uno de nuestros colegas menores al que luego mencionaremos, este prolífero dibujante ha dejado ya de ser "vaca sagrada" (de él ha dicho Eric Sió que es hombre poco honesto para con sus lectores), continúa en torno a su obra el proceso del mito. Es indudable que la publicación de las obras de este revolucionario de papel, y nos referimos a las últimas, tiene interés para el público español. Lo que ya no justifica este interés es que material de batalla como Ernie Pike o St.Kirk se presenten como creaciones trascendentes e innovadoras.

FALTA DE PATRIOTISMO

Dicho así, la cosa tiene su miga, claro, pero esperamos poder argumentarlo. Esta desmedida afición y, ya, dependencia del mercado europeo, no hace sino resaltar la carencia de una cantera de dibujantes propia y la incapacidad para crearla. Una editorial como Nueva Frontera, sobre todo en su actual punto de desarrollo, debería contratar obras originales de autores españoles, fomentar el trabajo y la superación de los "segundones" y llevar una política de publicaciones favorable a los noveles. El argumento es claro. Si los dineros salen de los bolsillos de los españoles, una vez descontado el beneficio empresarial, deben de volver a ellos. Aunque lo que ocurre en suma, es que el material ya publicado en otros paises sale mucho más barato y parece ofrecer, además, ciertas



garantías de comercialidad. En fin, lo más ofensivo es su empeño en mostrarse como salvadores y/o profetas del "nuevo comic".

Lo que sí se les da bien es la repesca de autores españoles, a base de editar toda su producción anterior. Esto es: trabajo, no. Coba, sí. Uno de estos ejemplos es el de Eric Sió, cuya técnica posiblemente no sea muy ortodoxa pero ha realizado obras interesantes. Lo de la técnica va por la supeditación que Sió hace del comic a la fotografía, que entendemos reduce todas sus posibilidades expresivas convirtiendo la historieta en un inválido pariente del cine.

LA REPUBLICA DE LOS CRITICOS

Cuando Platón expulsó de su república a los poetas, se olvidó de prohibir a los críticos ejercer desde la nómina y las páginas de las revistas comerciales.

Un espacio de crítica regularmente contratado por una editorial puede muy bien convertirse en un espacio publicitario. Y ejemplos tenemos. Con el agravante, además, de que un cierto barniz literario puede convertir el panfleto laudatorio en un aparente comentario, menos descarado, pero más insidioso.

Es, quizá, el caso de Javier Comá, cuya obra aparece a menudo comentada y publicada en Totem mientras él realiza artículos sobre todas las novedades y series fijas que en la revista aparecen.

No vaya a entenderse aquí algo distinto a lo expresado. El crítico tiene perfecto derecho a expresar su opinión sobre las distintas creaciones que se someten a su consideración. La crítica no es sólo ni necesariamente oposición o destrucción. No. Pero el límite, la frontera entre la honestidad y la utilización de una cierta fama para amparar productos no siempre defendibles - es muy, muy estrecha. Por eso, si Javier Comá es crítico independiente nada hay que objetar a su actividad. Si es colaborador de N.F. su posición, su trabajo, es otro y entendemos que así debe constar. Las cosas, claras.

SUNDAY, MONDAY Y LIRONDAY

Lugar aparte merece la relación existente entre Nueva Frontera y Sunday, la publicación que dirige nuestro irreconciliable amigo Mariano Ayuso. No se nos tache de mal pensados. A nosotros nos preocupa una relación tan confusa y tratamos de clarificarla. Al mismo tiempo hablamos de Sunday, cosa que él no hace respecto a Wéndigo, por lo que todos quedamos tan contentos.

Nueva Frontera es una Editorial. PUNTO.

Abre una librería, TOTEM, en Madrid. PUNTO.

A su frente se coloca Mariano Ayuso. PUNTO.
Quien se convierte además en auténtico animador del plan de promociones de la editorial. PUNTO.

Mariano Ayuso es el editor del Fanzine Sunday. PUNTO.

¿Podemos creer que Sunday conserva su teórica independencia? PAUSA.

Nosotros pensamos que las relaciones públicas de una editorial y la honestidad crítica desde una revista son cosas incompatibles si le corresponden a la misma persona. Veamos.

Sunday viene demostrando en sus, por otra parte escasos números, una notoria predilección por dibujantes y personajes que aparecen en las publicaciones de Nueva Frontera. Cuando no es así, - malo. Es que aparecerán con posterioridad a la campaña del Sunday.

En su último número tenemos un largo artículo sobre el Tte. Blueberry, dibujado por Cyr (a) Moebius y una historieta de Hugo Pratt, del que juraríamos que N.F. ha de tener los derechos en - exclusiva. En los anteriores hay diversos artículos, que sin duda pasarán en su día a la enciclopedia del autobombo -junto con unos cuantos del que suscribe que se dedica a sí mismo una vez al año- sobre el personaje Mara. Además se han publicado tres historietas sobre Mara, y un artículo en el que Andrés - Martín canta las excelencias de este - comic para gente "muy inteligente". - Martín, además, no es totalmente ajeno a la paternidad de la criatura. Es decir, una simple operación matemática - dice que dos artículos más tres historietas es igual a -¡sorpresa!- la obra completa de Mara, de Eric Sió, editada en un solo volumen por Nueva Frontera. En fin, si mal pensados ya somos, ya pero además no somos ciegos y hemos - aprendido el arte de la deducción en - la escuela de don plácido. No como algún editor independiente que nos acusó al ver que no seguíamos sus pasos, de vendidos al oro de Moscú. Y lo que tenía que habernos llamado era tontos, - pero es que el hombre nunca acierta.

El objeto de lo que aquí se expone no es otro que manifestar nuestro desagrado por la tendencia de algunos a - ser juez y parte. En este caso el editor de Sunday, quien parece querer conservar el pastel de crítico independiente y comerse el de honrado trabajador. Y no nos parece bien, sino competencia desleal. Todo un acto de osadía, vamos.

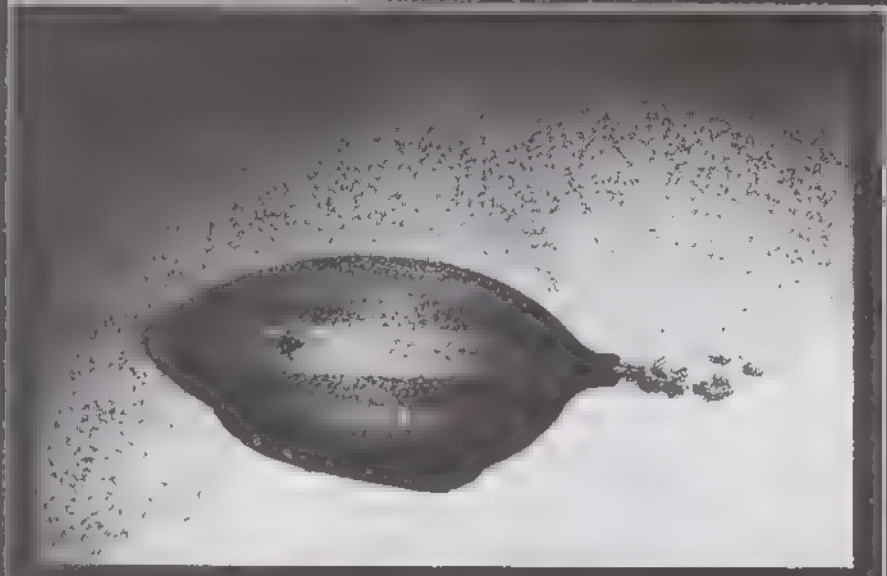
Claro que, ya se sabe, los de Wéndigo somos muy envidiosos. Nos molesta - que la gente prospere, y entonces procuramos hundirlos. Qué pena que no tengamos todos puestos de director de editorial. Pero, qué quieren. Mientras - tanto nos ha tocado hacer de oposición y defendemos nuestro papel como leones. ¡Que caray!. Pobres sí, pero con honra.

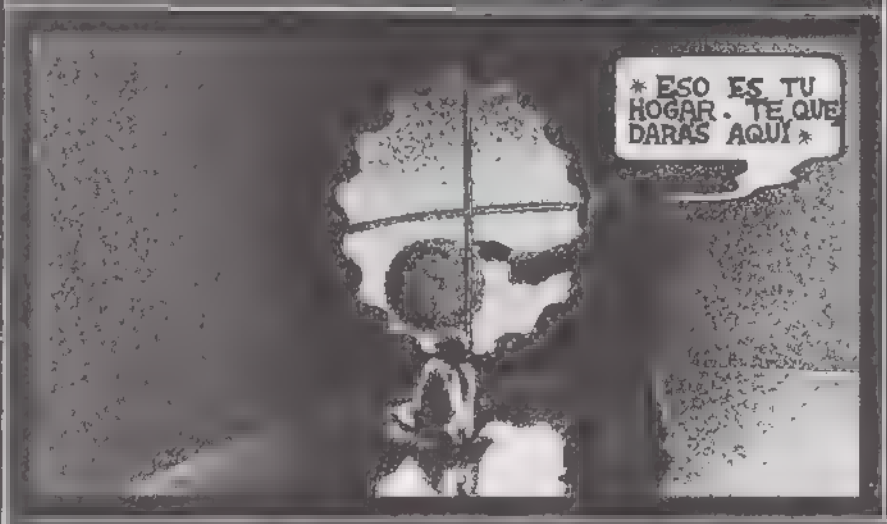
DIBUJOS: Ramón Fermín y Javier Cuervo.

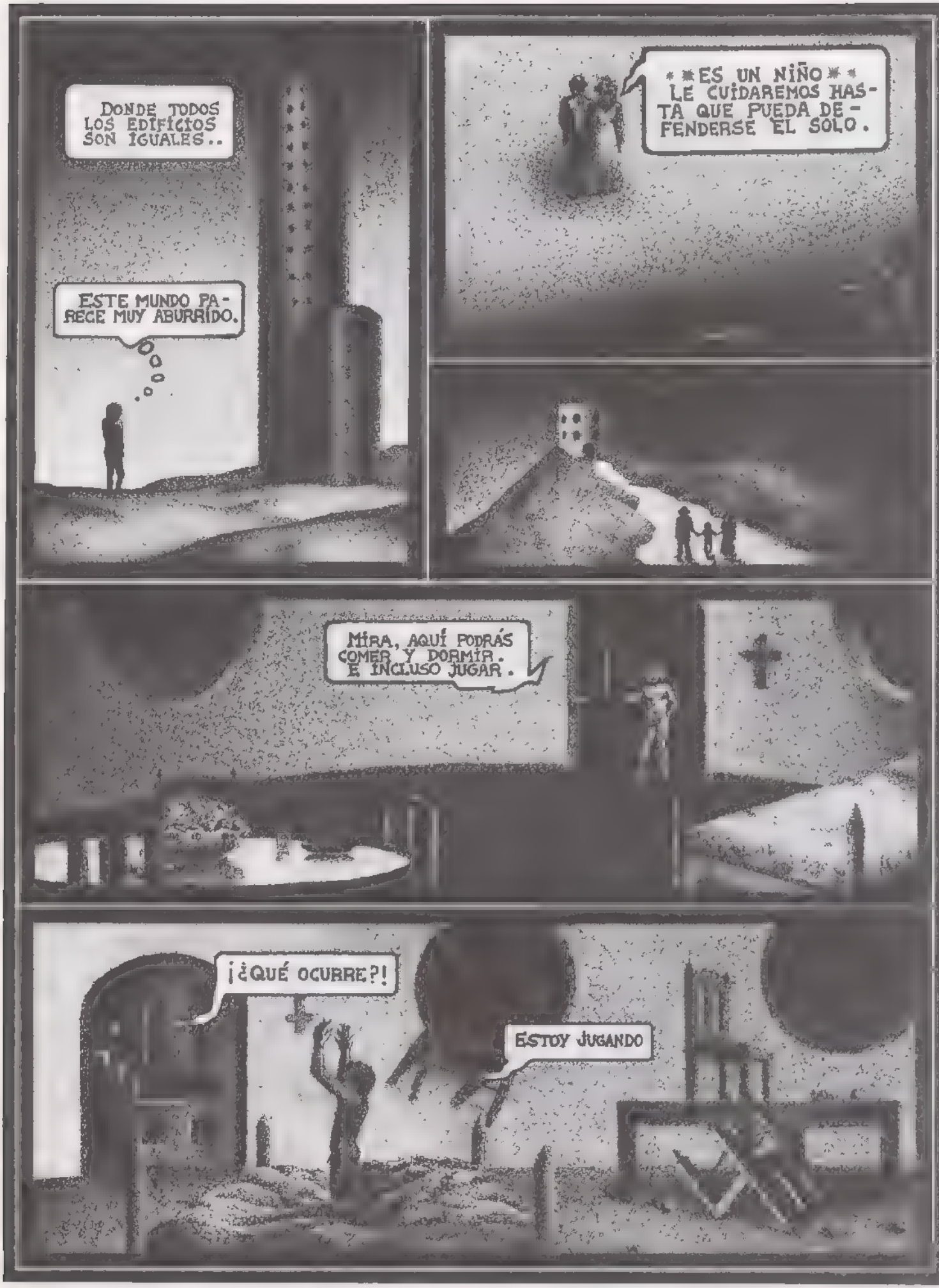
Tinta: Ignacio Sánchez

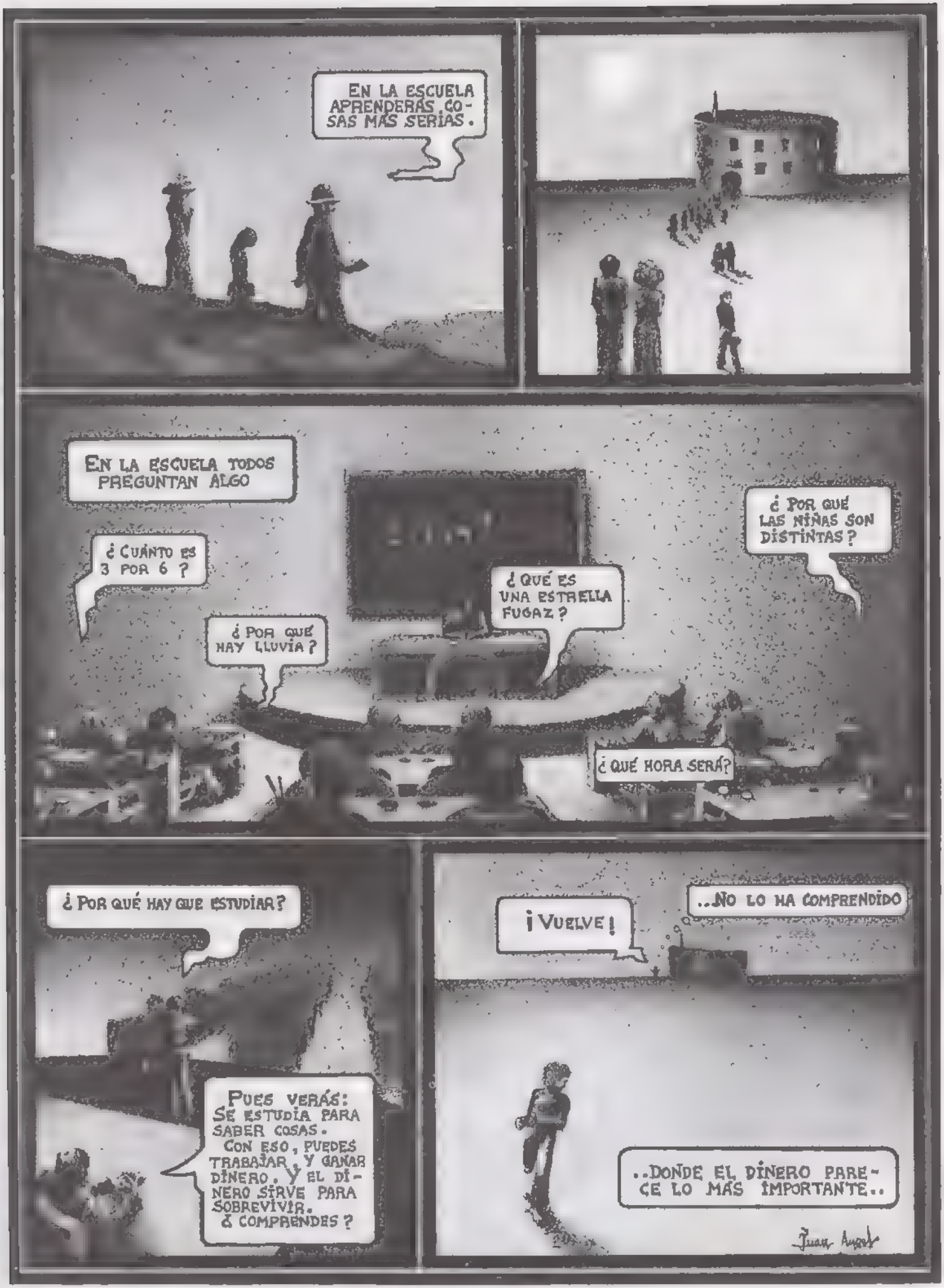
EL SOBRERO DEL ANTIFAZ
AYER ME LLAMÓ MI EDITOR PARA DECIRME QUE YO ME HABÍA VUELTO UN ANACRONISMO, O SEA ALGO "RETRO"
Y ME DIJO QUE HABÍA QUE PONERSE AL DÍA PARA QUE EL NEGOCIO TEBEÍSTICO NO SE FUERA A PIQUE
TOTAL, ME HAN CAMBIADO EL ATUENDO, QUITADO EL CASCO, Y AHORA VOY EN PLAN "SWORD AND SORCERY" QUE HOY SE DA MUCHO LOS MISMOS PERROS CON DISTINTOS COLLARES. VAYA
EN FIN, TODO SEA POR SEGUIR EN EL NEGOCIO
Mediz '80

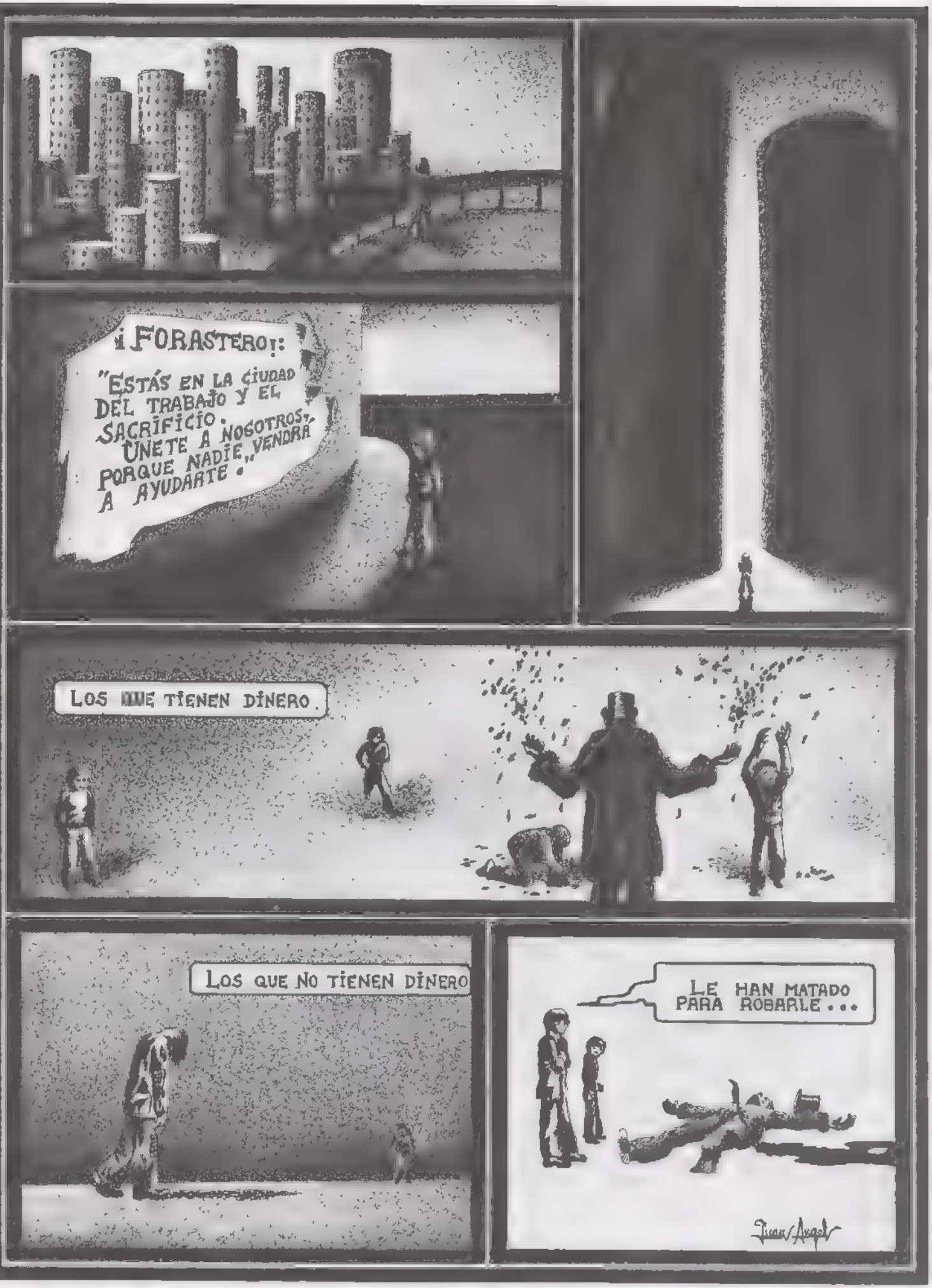
EL NIÑO QUE LLEGÓ A LA TIERRA

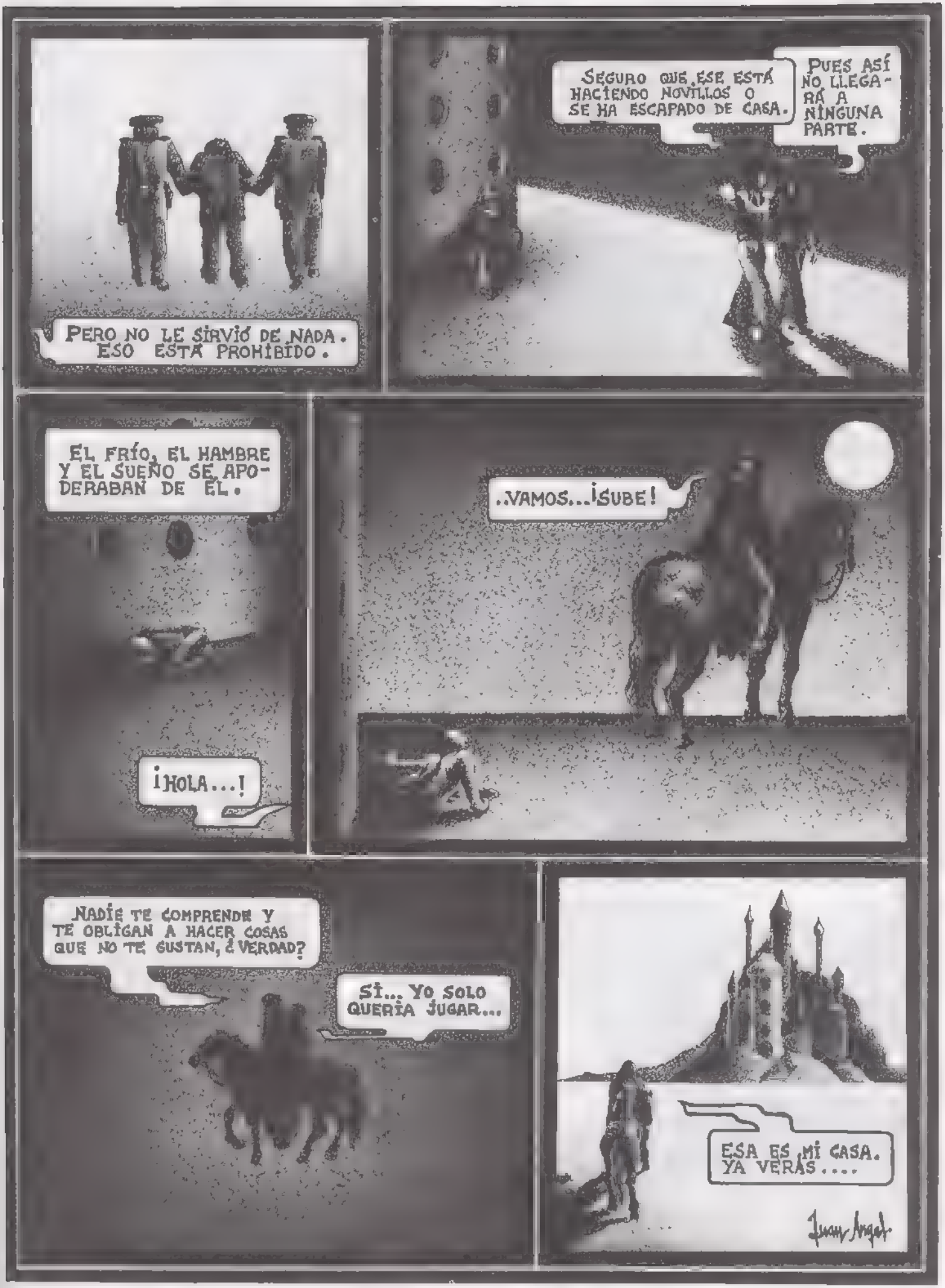


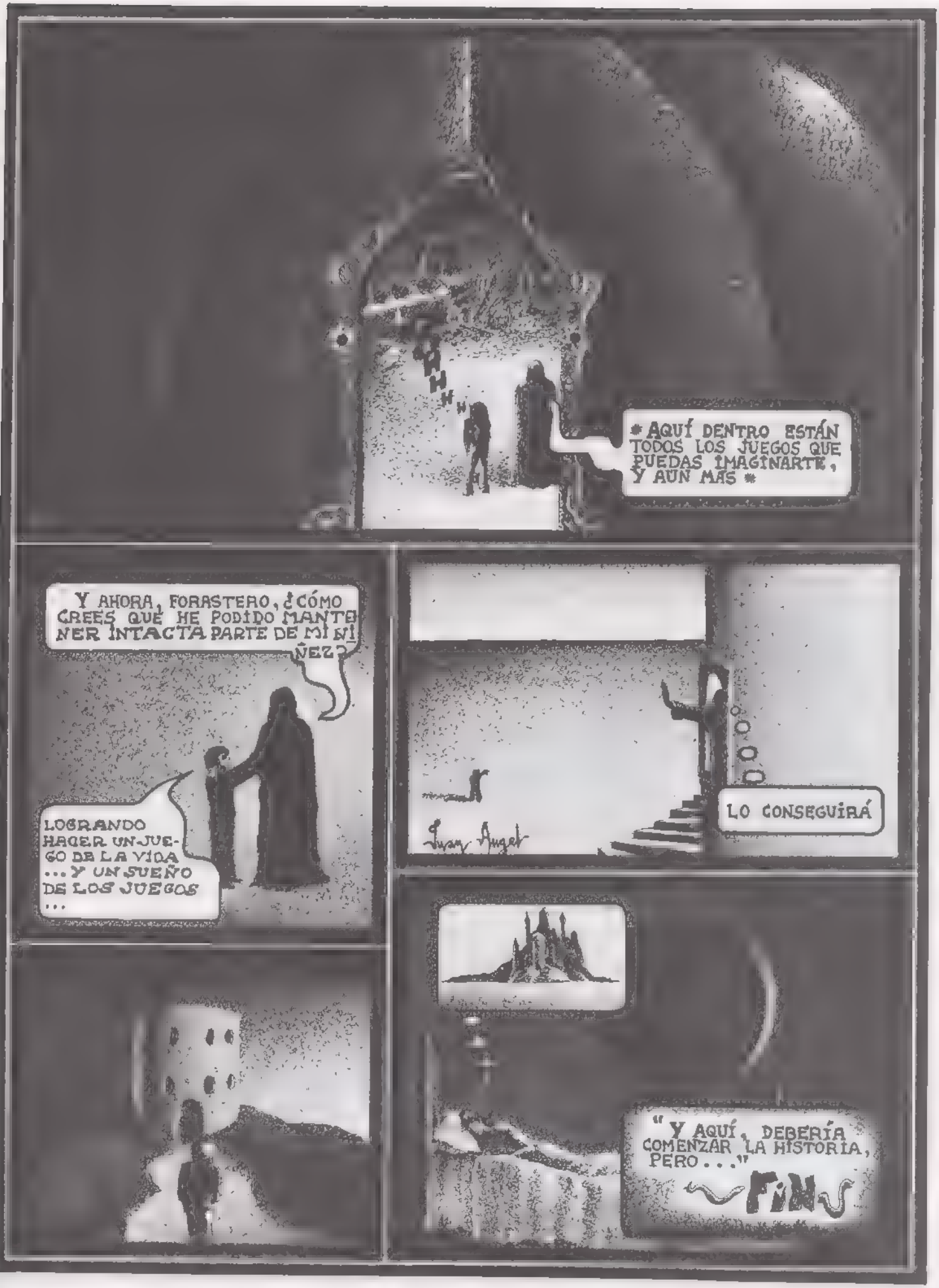



DONDE TODOS LOS EDIFICIOS SON IGUALES..
ESTE MUNDO PARECE MUY ABURRIDO.
ES UN NIÑO LE CUIDAREMOS HASTA QUE PUEDA DEFENDERSE EL SOLO.
MIRA, AQUÍ PODRÁS COMER Y DORMIR. E INCLUSO JUGAR.
¡¿QUÉ OCURRE?!
ESTOY JUGANDO

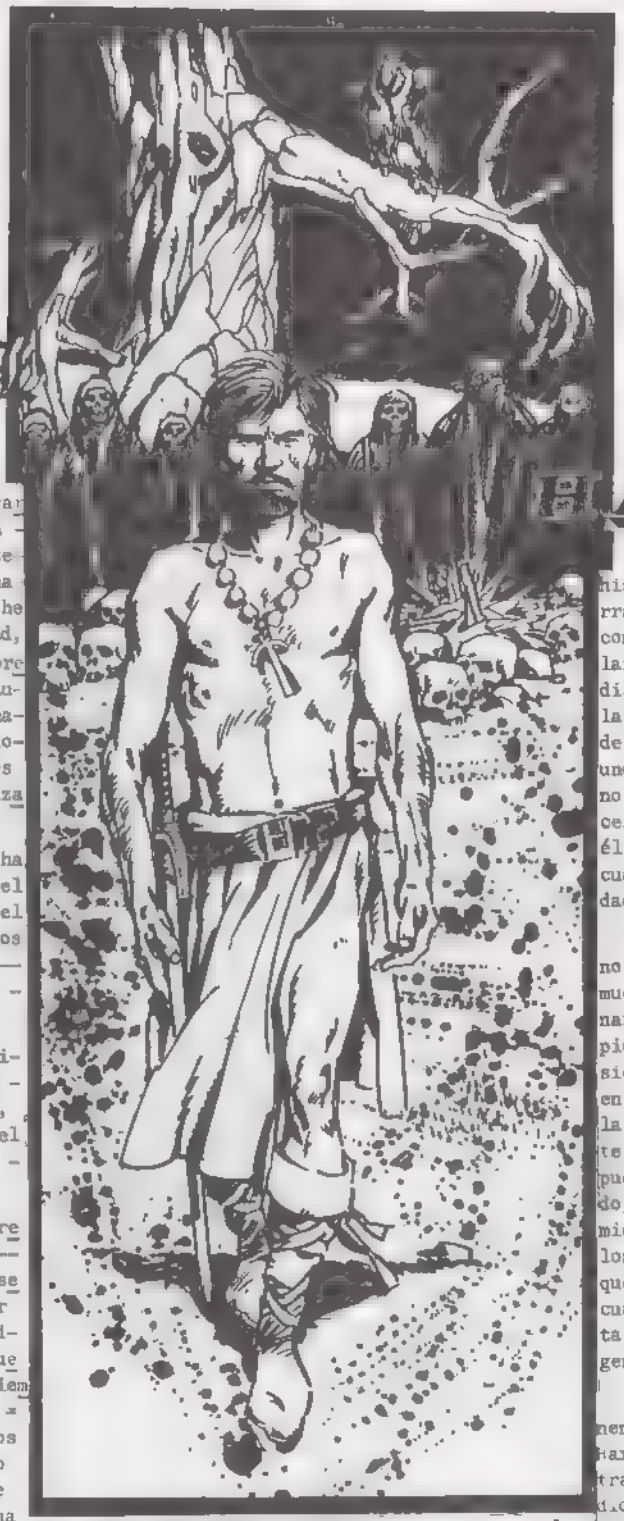

EN LA ESCUELA APRENDERÁS COSAS MÁS SERIAS.
EN LA ESCUELA TODOS PREGUNTAN ALGO
¿CUÁNTO ES 3 POR 6?
¿POR QUÉ HAY LLUVIA?
¿QUÉ ES UNA ESTRELLA FUGAZ?
¿POR QUÉ LAS NIÑAS SON DISTINTAS?
¿QUÉ HORA SERÁ?
¿POR QUÉ HAY QUE ESTUDIAR?
PUES VERÁS: SE ESTUDIA PARA SABER COSAS. CON ESO, PUEDES TRABAJAR Y GANAR DINERO. Y EL DINERO SIRVE PARA SOBREVIVIR. ¿COMPRENDES?
¡VUELVE!
..NO LO HA COMPRENDIDO
..DONDE EL DINERO PARECE LO MÁS IMPORTANTE..
Juan Angel


¡FORASTERO!:
"ESTÁS EN LA CIUDAD DEL TRABAJO Y EL SACRIFICIO. ÚNETE A NOSOTROS, PORQUE NADIE VENDRÁ A AYUDARTE."
LOS QUE TIENEN DINERO.
LOS QUE NO TIENEN DINERO
LE HAN MATADO PARA ROBARLE...
Juan Angel


PERO NO LE SIRVIÓ DE NADA. ESO ESTÁ PROHIBIDO.
SEGURO QUE ESE ESTÁ HACIENDO NOVILLOS O SE HA ESCAPADO DE CASA.
PUES ASÍ NO LLEGARÁ A NINGUNA PARTE.
EL FRÍO, EL HAMBRE Y EL SUEÑO SE APODERABAN DE ÉL.
¡HOLA...!
..VAMOS...¡SUBE!
NADIE TE COMPRENDE Y TE OBLIGAN A HACER COSAS QUE NO TE GUSTAN, ¿VERDAD?
SÍ... YO SOLO QUERÍA JUGAR...
ESA ES MI CASA. YA VERÁS....
Juan Arabia


* AQUÍ DENTRO ESTÁN TODOS LOS JUEGOS QUE PUEDAS IMAGINARTE, Y AÚN MÁS *
Y AHORA, FORASTERO, ¿CÓMO CREES QUE HE PODIDO MANTENER INTACTA PARTE DE MI NIÑEZ?
LOGRANDO HACER UN JUEGO DE LA VIDA ... Y UN SUEÑO DE LOS JUEGOS ...
LO CONSEGUIRÁ
Juan Angel
"Y AQUÍ, DEBERÍA COMENZAR LA HISTORIA, PERO..."
FIN

UN MITO DEL COMIC ESPAÑOL



HAXTUR

Por FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU

LOS SIMBOLOS COMO BASE DE UNA HISTORIA

Haxtur es una de esas historias cargadas de simbolismos que tan de moda han puesto las nuevas corrientes literarias y más especialmente las cinematográficas. Obras sobre las que si he de expresar mi opinión con sinceridad, diré que las observo no sin cierta precaución, pues creo representan una auténtica bomba de relojería, que en manos de ciertos intelectuales o seudo-intelectuales, pueden causar notables daños en el medio de expresión utilizado para narrarlas.

Con Haxtur, Victor de la Fuente ha creado un guión muy inteligente con el que sin ninguna duda ha dignificado el comic, el cual, si adolece de defectos (a nivel mundial y muy especial a nivel nacional) han sido siempre en la parte que corresponde al guión.

El guión de Haxtur es muy metafísico, por lo que se presta a todo tipo de interpretaciones, que en el fondo, sirven muy bien de halago para todo el que pretenda ver "algo" que otros no han visto.

Haxtur no es otra cosa que la representación simbólica de todos los hombres que pasan por la vida, no como seres alienados, indignos de pertenecer a la clase de los seres pensantes, sino como el digno sucesor de todos aquellos que desde el principio de los tiempos han tratado de buscar las causas que producen los efectos. Seres en los que su inteligencia ha ido aumentando con el paso de los siglos, el hacerse generación tras generación, la eterna pregunta que ha hecho evolucionar mental y físicamente al hombre, diferenciándolo del resto de los animales. -¿Por qué? ¿Por qué suceden las cosas?.

Interrogantes con los que comienza y finaliza la odisea de Haxtur. La aventura de Haxtur es una historia cerrada en la que principio y fin convergen en un mismo punto, sin que podamos afirmar si realmente existe principio o fin, o cuando menos, cuál es el principio y cuál es el fin. Haciendo suponer que con el personaje de Haxtur, su autor no ha pretendido crear sino un símbolo más de los muchos que pueblan esta interesante historia.

El que el final y el principio se confundan como se confunde el origen y el fin de una circunferencia o una elipse, me parece lo más simbólico de toda la historia. Con ello la narración ha venido a expresar que el interrogante ¿por qué? estuvo, está y estará siempre en la mente de todos aquellos que, cualquiera que sea su condición de vida, no se dejan arrastrar por el rebaño y se preguntan: ¿Por qué suceden las cosas?.

Como ya he dicho anteriormente, la historia de Haxtur es una historia cerrada, en la que principio y fin se confunden, pero no lo es de tipo circular; para ello se precisaría que equidistase, en todo momento de un punto y la dependencia se centra en dos puntos, de tal forma que cuando se aleja de uno de ellos, parece acercarse al otro, no estando nunca lo suficientemente cerca de ninguno para confundirse con él. Estos dos puntos, alrededor de los cuales gira la historia, son: la verdad y la muerte.

Se podrá argumentar que todo esto no es totalmente cierto, ya que Haxtur muere en la historia, con lo que la narración tendría realmente un principio y un fin. Pienso que la muerte física de Haxtur, que parece implícita en la historia, sólo es una etapa en la existencia del símbolo que realmente representa. Haxtur, como tal, no puede morir y seguirá naciendo, viviendo, luchando y muriendo como hombre, mientras no encuentre contestación a los interrogantes que se plantea ¿Por qué? ¿Por qué suceden las cosas?. Lo cual lleva implícita su existencia hasta el encuentro con la suprema inteligencia.

Las 48 planchas (páginas) que componen los dos tomos de las aventuras de Haxtur, forman 12 historias. Una central, compuesta por 18 planchas, dividida en dos partes que dan principio y fin a la historia, envolviendo a las restantes y 11 cuentos intercalados dentro de la estructura del primero. En realidad creo que sólo existe una narración, siendo el resto simples añadidos para explicar más o menos lúcidamente lo que va implícito en la citada historia.

La historia principal que se inicia en la primera página del primer volumen y termina en la última del segundo, está dividida en tres partes -una en el primer tomo y el resto en el segundo- perfectamente relacionadas entre sí, merced a la gran habilidad narrativa -

que posee Víctor de la Fuente. Esta historia es la más lograda, tanto en la parte gráfica como en el guión. En ella se han empleado las técnicas de expresión más modernas y depuradas para lograr contar mediante imágenes una historia bastante complicada y profundamente metafísica. Nada en ella es gratuito; cada plano está estudiado con cuidadoso detalle y el color no es un mero adorno, cumple una función primordial sin el cual sería difícil comprender el significado total de las imágenes.

El resto de las once historias son como "Sketches" independientes, que no darían unidad a la obra ni tendrían un sentido lógico, si no las relacionásemos con la historia que es base y cimiento de todas ellas y que, además, les da ese sentido de continuidad del que aisladamente carecen.

GRAN TECNICA DE NARRACION

Cuenta la primera parte de la historia principal, las alucinaciones de un

guerrillero en su agonía, a la vez que nos explica con magistrales "flash black" cómo este guerrillero fue herido junto con el resto de los compañeros, en una emboscada en un lugar cualquiera de cualquier país, situado en zona tropical.

La primera de las seis planchas que componen esta historia está formada por cuatro viñetas panorámicas, que comienzan mostrando un paisaje tropical y en la segunda viñeta a Haxtur vestido de guerrillero -que recuerda con bastante intensidad al "Che"- sosteniendo tambaleante, en medio de una ciénaga, una anacrónica espada. En cada una de las siguientes viñetas el paisaje que rodea a Haxtur va mutando en color y formas, hasta adquirir formas y tonalidades totalmente oníricas.

Paralelamente a los cambios que se producen en el paisaje, Haxtur pronuncia el siguiente monólogo ¿Por qué? ¿Por qué suceden las cosas? ¿Por qué la muerte ha de vencer a la razón?.

Haxtur es un hombre moderno que sostiene una espada, anacronismo que parece querer situar la acción fuera de todo tiempo, en cualquier época, al menos, en toda la parte en que el héroe lucha contra la opresión, el egoismo, el abuso de poder, el fanatismo, etc. Este hecho viene a corroborar la tesis expuesta anteriormente, en la que sostenía que Haxtur, por encima de todo, representa al género humano, que desde el principio de su existencia, viene luchando por tratar de obtener un rayo de luz en este mundo de tinieblas, en el que se desarrolla su existencia, con el que poder disipar alguna de las infinitas dudas que pueblan el cerebro humano.

En la segunda plancha la acción se desarrolla, a excepción de una viñeta, en el interior del escenario alucinante que fue creándose en torno al héroe. En él aparece un gigantesco reptil-iguana que se apresta a darle muerte.

La única viñeta con paisaje real de la página muestra una matanza de guerrilleros. Viñeta perfectamente diferenciada del resto, gracias al magistral empleo del color. En ella se utiliza un solo color con algunas tonalidades, mientras que en el resto de las viñetas predomina los rojos sobre fondos blancos y negros.

Esta viñeta no es otra cosa que un "flash black" con el que se trata de relacionar la acción onírica con el pasado de Haxtur.

La tercera página narra cómo Haxtur da muerte al reptil, en magnífica yuxtaposición de tres viñetas en las que para diferenciar el intervalo espacio-tiempo transcurrido, además de las diferentes posiciones que en ellas ocupa el héroe sobre fondos fijos, se utiliza el color como elemento de expresión para la división de los sucesivos instantes.

La página termina en una sucesión de primerísimos planos en los que Haxtur después de haber vencido al reptil grita: ¡"No quiero morir..." la razón tiene que sobrevivir....!. Planos que desembocan en una viñeta con colores negros y rojos entremezclados, en la que no existe figura ni paisaje, dando la sensación de pérdida de sentido por parte de Haxtur.

Con una serie de "flash back" se inicia la página número 4, mediante los cuales descubrimos que Haxtur era uno de los guerreros que en la página anterior caían bajo el impacto de los disparos y que ha sido gravemente herido por ellos. En esta página hay una viñeta de Haxtur en medio del escenario alucinante mediante la cual se nos expresa que el reptil que ha sido muerto por Haxtur es la representación simbólica del tiempo. Para ello se utiliza el siguiente monólogo: "No tiene que morirse...,¡Manuel está salvado. Yo he matado al reptil.....!". Monólogo que hace referencia a uno de los guerrilleros que se está muriendo, al que pretende Haxtur salvar por haber dado muerte al reptil. A continuación de esta viñeta, un nuevo "flash back" nos muestra cómo una patrulla dispara ráfagas de ametralladora, patrulla que por su compostura y por la forma más reglamentaria con que van vestidos, se diferencia claramente de aquella otra que recibió los disparos. Además, la puesta en escena, nos hace relacionar esta imagen con algunas de las tantas y tantas veces repetidas en los films de guerra de los años 40 y sin apenas pensarlo, el subconsciente nos muestra el país al que pertenecen estos soldados.

Para finalizar la página y a continuación de la viñeta descrita, utiliza otra compuesta exclusivamente por colores rojos y negros, viñeta que nos traslada en el tiempo a la última de la página anterior y ambas, a un estado de inconsciencia del héroe. Relación que hace suponer que todo lo acontecido en la última página ha sucedido entre la viñeta en la que Haxtur da muerte al reptil y aquella en la que grita ¡NO quiero morir.....!

Las dos páginas finales de esta parte de la historia base, muestran a Haxtur que está siendo crucificado por cuatro personajes que visten ropajes totalmente anacrónicos entre sí, en lo que a la época en que fueron utilizados se refiere; uno viste de bárbaro del Norte, otro de caballero acaudalado del pasado siglo. el tercero de militar de los húsares y el último con túnica negra, el cual porta además un gran palo doblado por uno de sus extremos en forma de güadaña. Estos personajes nos hacen pensar en los cuatro jinetes del Apoca-

lipsis, pero no podemos confirmarlo hasta el final de esta historia base, en el último volumen.

Haxtur establece un diálogo con los cuatro personajes por el que se nos revela, por boca de uno de ellos, que Haxtur ha matado al padre tiempo, al haber dado muerte al reptil y que por ello está condenado a vagar por él, hasta dar con su destino y el de su especie.

Toda la acción descrita en las últimas páginas acontece teniendo como escenario el paisaje alucinante en el que el héroe dio muerte al reptil-tiempo. Un aspecto de la historia a destacar, en estas dos páginas, es aquel en que Haxtur se presenta ante los presuntos jinetes del Apocalipsis, desposeído de su espada.

Recordemos cómo con ella dio muerte al reptil-tiempo, dominando así al tiempo, simbólicamente representado por el reptil, lo que significa que mientras la posea el tiempo no transcurrirá, por lo que creo que esta espada es el símbolo de la inmortalidad o lo que es lo mismo, de la vida. Por ello, en los momentos más cruciales de su existencia, cuando se enfrenta con los jinetes del Apocalipsis (primer volumen y final del segundo) Haxtur no poseerá ese arma que mantuvo en pie su existencia, mientras la poseyó.

La ausencia de la espada en la vida de Haxtur será una de las claves que relacionan la primera parte de la historia base con la última y que nos predispone a la proximidad del fin simbólico, que durante toda la historia da vueltas en torno a Haxtur.

UNA HISTORIA ELIPTICA DONDE PRINCIPIO Y FIN SE CONFUNDEN.

Realizada la introducción a la primera parte de la historia principal de Haxtur, continuaremos con la última parte de esta aventura, que está a su vez dividida en otras dos de seis páginas cada una.

En la primera de estas, se narra la lucha entablada por dos partes inherentes a toda personalidad, pero que, De la Fuente separa físicamente en Haxtur, con objeto de que cada una, por su lado, trate de encontrar la "verdad". Partes integrantes del "Yo" de Haxtur que son danominadas con los nombres de "Instinto" y "Sentimiento".

En la lucha entre ambas partes, al igual que ocurrió en la obra de Steven son "El extraño caso del Dr. Jeckill y Mr Hyde", una de ellas está convencida de la necesidad de la desaparición de la otra. El vencedor de la contienda resulta ser el "Sentimiento" por lo que ninguna de las partes sucumbe ante la otra.

Las partes en que se desdobló la personalidad de Haxtur son diferenciadas visualmente por un amuleto que lleva colgado al cuello la denominada "Sentimiento" y que representa una miniatura de la espada del héroe, por lo que al igual que ésta simboliza el dominio sobre el tiempo: el símbolo de la vida.

Finalizada la encarnizada lucha, ambas partes dialogan y del diálogo se deduce que el fin simbólico del héroe está próximo, que Haxtur se va a encontrar con la cota cero de la cual partió. La elipse comienza a cerrarse y la historia en su movimiento, se aproxima al punto desde el cual presente y pasado se funden en un todo indivisible. UNA NARRACION COMPLICADA CON BASE EN LA IMAGEN

Para predisponer al lector del encuentro de Haxtur con la cota cero, De la Fuente, utiliza medios muy visuales A partir de este momento, en las imágenes, esporádicamente, comienzan a parecer formas cristalinas propias del paisaje onírico y espectral, en que Haxtur dio muerte al reptil tiempo y en el que tuvo su primer encuentro con los cuatro jinetes del Apocalipsis.

Los diálogos tambien representan una ayuda para que el lector se imagine la proximidad del fin del ciclo. El "Instinto" dice al "Sentimiento": "Solo cuando una parte de nuestro Yo sea eliminada, nuestro espíritu alcanzará la respuesta. ¡Todas nuestras preguntas serán contestadas!. A lo que responderá el "Sentimiento": "Ven, vamos al lugar donde podremos saberlo". Este diálogo se verifica en una viñeta en la que los fondos son normales, pero en primer término de la imagen aparecen formas cristalinas propias de las alucinaciones de Haxtur.

El encuentro del presente (alucinaciones) con el pasado real, se realiza en la quinta página de esta parte de la historia. En ella se logra entrelazar ambas partes de la narración gracias a la habilidad que posee De la Fuente para expresarse visualmente. Con sólo cinco imágenes, interrelaciona el momento que es herido Haxtur con el

presente en el delirio en su agonía. La primera imagen muestra una panorámica de un frondoso bosque y al fondo ambas partes del "Yo" de Haxtur se adentran en la espesura. En la misma imagen y - en primer plano, las espadas con las - que anteriormente contendían, han sido clavadas en el suelo y abandonadas. De la empuñadura de una de ellas cuelga - el amuleto que la parte denominada "Sentimiento" poseía.

LA ESPADA: SIMBOLO DE LA VIDA

Recordemos cómo desde el principio - he sostenido la tesis de que la anacrónica espada que porta Haxtur representa el símbolo de su dominio sobre el - tiempo, el símbolo de su existencia, de la vida. Su abandono no puede por tanto significar otra cosa que el encuentro con los jinetes del Apocalipsis está próximo y su muerte simbólica se - aproxima inexorablemente.

Las otras cuatro imágenes que componen la página, muestran a una patrulla de soldados armados y vestidos de forma actual que descubren y se preparan para atacar a las dos partes en que se ha desdoblado la personalidad de Haxtur. En la última viñeta, esta patrulla efectúa varios disparos con fusiles de repetición modernos.

La última imagen descrita, tiene especial importancia en la entremezclada maraña que compone este complicado rompecabezas que es la historia de Haxtur. Gracias a ella, se relaciona el presente onírico con su pasado inmediato, a la vez que vuelve a insistirse, que el fin definitivo del héroe cada vez se hace más presente. Para expresarnos todo esto De la Fuente utiliza una sola imagen, pero en ella hace uso de - tres formas visuales: Color, Onomatopeyas y puesta en viñeta.

La explicación de esta viñeta "clave" para la correcta compresión de la historia, comenzaré a hacerla por la puesta en viñeta; esta es la misma que en la realizada en la página número 4 - cuando despues de haber dado muerte al reptil, Haxtur grita su fin y una patrulla, en imagen "flash back", dispara. A partir de ese momento recordemos que fue cuando, por primera vez, entran en escena en la historia, los cuatro jonetes del Apocalipsis. Puesta en escena que por tanto nos remite aquel momento de la aventura.

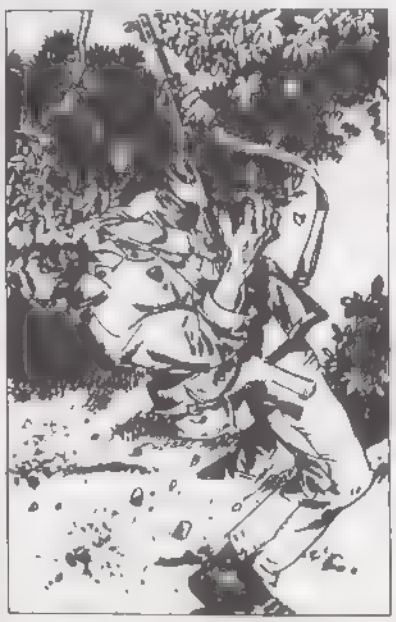
La onomatopeya tiene importancia al ser lo único de la imagen que ha sufrido variación con respecto a la misma - del primer volumen, antes comentada. Esta variación la hace coincidir con la que posee otra viñeta situada en la - misma página. En ella Haxtur recibe los impactos procedentes de los disparos, lográndose con ello, una vez más, relacionar el presente en la narración con el pasado, haciéndonos ver que los disparos que van a recibir las dos partes integrantes del "Yo" de Haxtur, son los mismos que éste recibió en el inicio - de la historia; por tanto, ambos instantes son coincidentes. En realidad - es como si no hubiese transcurrido tiempo alguno desde que Haxtur recibió los primeros narrados por mediación de — "Flash back" y estos que recibe ahora. Esto es lo mismo que decir que las aventuras vividas por Haxtur han transcurrido en un intervalo de tiempo infinitesimal, en un instante de su agonía.

Los tonos más oscuros, en relación - con los utilizados en la viñeta del comienzo de la historia, hacen suponer - que en esta ocasión el fin está próximo. Todo lo expuesto sobre la coincidencia del pasado y presente queda remachado en la página siguiente, cuando son alcanzados por disparos las dos partes de Haxtur, resultando una de ellas muerta y la otra con heridas de muerte. No siendo solamente el hecho de los - disparos lo que ayuda a esta coincidencia, sino también la postura en que - Haxtur recibe los impactos, postura - coincidente con la narrada en "Flash back".

En las dos últimas viñetas de la página los escenarios vuelven a sufrir - mutación hasta adquirir tonalidades y formas alucinantes, paisaje en medio - del cual se encuentra Haxtur herido.

A lo largo de toda la historia De la Fuente ha hecho uso con notable maestría de la relatividad del tiempo, el cual, en todos los instantes de nuestra existencia no puede ser medido con los mismos patrones, al depender de las coordenadas que tomemos como referencia o del estado psíquico en que se encuentra el individuo referencial.

Situado Haxtur en el mismo lugar y en el mismo instante en que en sus alu



cinantes dio muerte al reptil-tiempo, la presencia de los jinetes del Apocalipsis no se hace esperar y en la segunda página de las seis que componen la parte final de la historia, hacen su aparición con la siguiente pregunta: "El mortal ha regresado... ¿tendrá la respuesta para sus dudas?". Desde este momento se establece entre ellos y el héroe un diálogo muy interesante a la vez que ambiguo y paradójico, del cual expongo los párrafos más significativos: Haxtur dice: "¡Cuando la muerte justifica algo, la razón sobrevive!"; a estas palabras responderá uno de los cuatro jinetes -aquel que viste ropaje de acaudalado señor del siglo pasado- "¡Insensato" Mira al pasado, tu lucha y la de tus compañeros no es más que un pedestal para erigir nuevos ídolos. Es inevitable. Los muertos servirán siempre como bandera a los que vencen. Cada muerto es una medalla más para el vencedor... Y cuantas más medallas mucho más brillarán y su brillo no dejará ver los cuerpos de los que murieron sin pretender ganarlas..." "¡Entonces ya conozco la verdad!", responderá Haxtur. Mi lucha ha redimido a muchos y me ha redimido a mí mismo.. "La verdad está en cada uno de los de tu especie: para cada uno hay una respuesta distinta... y no todos tienen la tuya", le replica nuevamente el componente del grupo que antes ha hablado y que parece ser el más demagogo de los cuatro que los componen. Finalizó este diálogo, Haxtur, aparentemente deja de existir, tras lo cual, el grupo, encabezado por el personaje que representa a la muerte, se aleja del cuerpo inerte de Haxtur. A partir de este momento, es cuando las verdaderas intenciones y la personalidad del grupo quedan perfectamente reconocibles. Intenciones que habían quedado disimuladas en los diálogos que anteceden, pero que comienzan a adquirir su verdadero objeto cuando el personaje que representa a la muerte dice: "Tenemos que proseguir nuestro trabajo. Todavía nos queda mucho por hacer. El mundo debe ser purificado". Dicho esto, los cuatro personajes montan sobre sus caballos y con la muerte a la cabeza se abalanzan sobre el globo terráqueo, con la ira reflejada en sus rostros y sus armas rasgando el espacio amenazadoramente.

LA DEMAGOGIA COMO ARMA

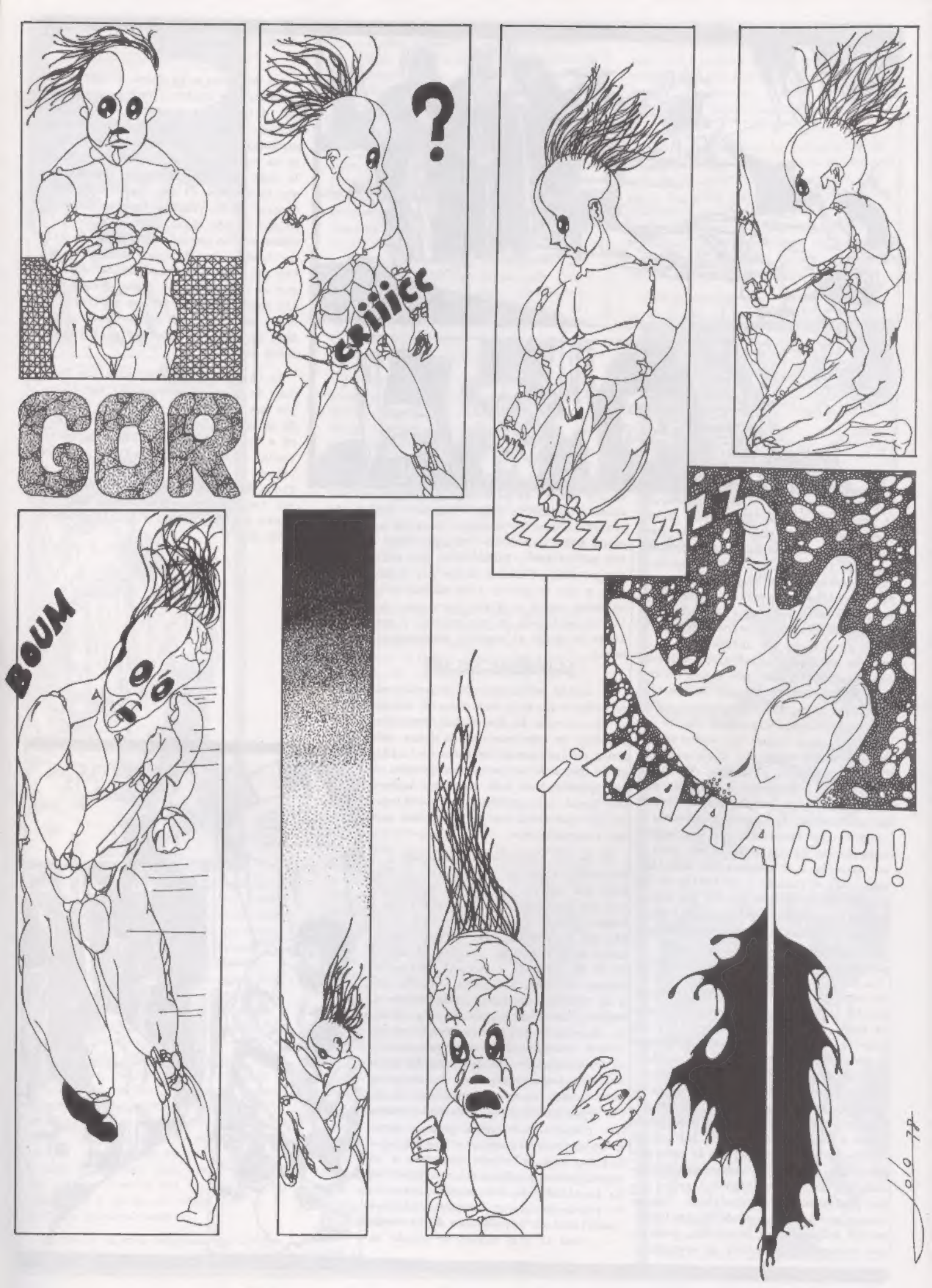
El lector habrá observado que lo más paradójico de toda la historia, donde se esconde uno de los simbolismos más grandes, es precisamente en estas imágenes en las que se establece el diálogo de Haxtur con los cuatro jinetes del Apocalipsis. Todo en estas imágenes tiene su significado: los diálogos, lo que aparentan ser y finalmente lo que realmente son.

Si de las palabras que utilizan y del significado de las mismas nos fiamos, los cuatro jinetes del Apocalipsis son existencialistas, pacifistas y desmitificadores, pero todo ello no es más que pura demagogia. Al instante de haber muerto Haxtur, cambian el sentido de su lenguaje y sin más contemplaciones vuelven, con harta satisfacción, a su trabajo cotidiano, produciendo el hambre, las guerras, la peste y la muerte. Aquellos, que por sus bocas no salieron más que palabras de paz sobre la inutilidad de las guerras, la banalidad de los sacrificios, de las privaciones, son los que en realidad causan los principales males que asolan nuestro planeta. Los cuatro jinetes del Apocalipsis representan a los inmovilistas, sean del credo que sean, a aquellos que predican la no violencia, la inutilidad de los sacrificios en en pro de cualquier bandera o ideal, la inutilidad de la búsqueda de la verdad ..... con el solo objeto de seguir haciendo "ellos" lo que les viene en gana.

Con respecto a la forma en que van vestidos los cuatro jinetes apocalípticos, diré que no me parece casual, sino todo lo contrario, pre-concebida. Al personaje que representa "la guerra" lo ha vestido De la Fuente de bárbaro, lo cual no puede tener más significado que incultura. Al que representa "el hambre" lo ha vestido de rico acaudalado del pasado siglo, con aspecto de usurero. "La peste" va vestida de militar husar y por último "la muerte" cubre sus carnes con una túnica negra que se asemeja a las ropas usadas por las mujeres en los países mediterráneos, en sus partes menos desarrolladas, en donde la ignorancia es denominador común.

La historia de Haxtur finaliza después de que los jinetes del Apocalipsis han abandonado a Haxtur y emprendido su marcha devastadora. Final que será a su vez, nuevo principio de la historia, al ser la imagen final una panorámica de una zona tropical en que, al fondo de la espesura, cada vez en mayor tono, surge nuevamente el interrogante que dio origen a la historia: ¿POR QUE?.

ENTONCES YA CONOZCO LA VERDAD MI LUCHA HA REDIMIDO A MUCHOS Y ME HA SALVADO A MI MISMO
LA VERDAD ESTÁ EN CADA UNO DE LOS DE TU ESPECIE PARA CADA UNO HAY UNA RESPUESTA DISTINTA Y NO TODOS TIENEN LA TUYA


GOR
?
criiiic
ZZZZZZZ
BOUM
¡AAAAAHH!

CONAN EL BARBARO

Por RAMON F. PEREZ

CUANDO CONAN EL BARBARO ... NO ES TAN "BARBARO"

CONAN el BARBARO ..... Podría ser el más interesante de cuantos personajes americanos se publican en este país, pero la desastrosa edición de Vértice —muy en la línea de "calidad" propia de la casa- lo descalifica ya de entrada. Sin embargo, tiene el suficiente interés como para que nos ocupemos un poco de él. Creado literariamente por Robert Howard, fue llevado al cómic al inicio de los 70 por la Marvel Comics Group, quien encargó de tal tarea a Roy Thomas -uno de los principales guionistas de la casa- y a Barry Smith, un dibujante británico completamente desconocido y de estilo titubeante e impreciso.

Smith fue poco a poco haciéndose con un estilo propio que desembocó en dos obras de inusitada calidad: "Uñas Rojas" una larguísima aventura magistralmente dibujada, y "La Canción de Red Sonja", que fue su despedida del cómic. Smith fue como una estrella fugaz que momentáneamente iluminó este medio, rompiendo convencionalismos y ataduras, pero su luz fue breve pues pronto dirigió su actividad -al igual que tantos otros- hacia campos mas fáciles y gratificantes, como la ilustración y la pintura. Su nombre, no obstante, pasó en tan breve espacio a engrosar las filas de los auténticos Autores. Puede parecer extraño que tras alabar tanto a Barry Smith me olvide de él por completo, las razones son muy simples, Vértice sólo editó su obra en su vieja edición de "bolsillo"y aquello era ilegible, de otro lado el actual dibujante es Buscema y este pequeño artículo no pretende mas que ser una guía crítica para el lector actual de la serie.

La falta de B. Smith fue suplida por un dibujante consagrado y de probada calidad; John Buscema, quien había realizado anteriormente una serie tan hermosa como "The Silver Surfer" -Estela Plateada, para los amigos-, más su contribución a la serie no pudo ser mas decepcionante, limitándose a realizar cuadernos y más cuadernos de una forma totalmente impersonal y anodina. Sería en "Savage Tales"-una serie paralela editada en blanco y negro y con mayor periodicidad- donde volveríamos a encontrar al gran John Buscema, al menos, parte de él.

Los guiones continuaron en manos de Thomas, convertido en algo así como el guionista de "cualite" de la casa, lo que viene a corroborar aquello de que "hay gustos que merecen palos", pues resulta difícil imaginarse algo mas anti-cómic que los gigantescos textos que este buen hombre prodiga a troche y moche. Textos, además, completamente innecesarios pues en su mayor parte se limitan a describir aquello que el dibujo nos muestra, sin aportar nada nuevo y destrozando por completo el sentido narrativo de la historia y la misma estética de la página. Si a esto sumamos, en nuestro caso particular, las demenciales traducciones Vértice, tendremos muy buenas razones para dedicar el dinero a inversiones más productivas.

Hay sin embargo una buena razón para comprar este cómic -al menos de vez en cuando- y es la realización gráfica de Buscema, que en la serie "Savage Tales" -Historias Salvajes- llega en ocasiones a cotas impresionantes, de forma muy especial en lo que se refiere al dominio de la figura humana. Quizá los cuerpos que Buscema dibuja, tanto de hombres como de mujeres, sean los más hermosos del cómic actual, haciendo también gala de un considerable dominio en la expresividad de los personajes, no solo en primeros planos o planos americanos, sino en auténticas batallas

campales donde las facciones de cada - personaje reflejan perfectamente los - estados de ánimo de cada luchador; furia, miedo, dolor, etc. ...

EL ANTIARTE DEL TRABAJO EN SERIE

Por desgracia la calidad del trabajo de Buscema no es uniforme y en algunos aspectos cae en niveles bajísimos. La razón es muy simple: John Buscema está, comercialmente hablando, en el - punto máximo de su carrera y quiere sacarle el mayor partido posible para lo cual no duda en realizar series y más series de forma simultánea, llegando a afirmar en una entrevista que en ocasiones ha realizado ¡6 páginas al día!. Tal cosa es posible por el peculiar - sistema de trabajo americano en que un dibujante realiza el cómic a lápiz y - otro de menor prestigio lo pasa a tinta. Como esto es, en realidad, lo más trabajoso, es posible realizar un gran número de páginas al día, claro que al costo de sacrificar la creatividad y eso es algo que, por desgracia, no puede proporcionar el entintador cuya única función es pasar a tinta con mayor o menor meticulosidad los dibujos, a - veces los esbozos, del "maestro".

Por eso en las páginas de Conan hay junto a aspectos magníficos otros sumamente endebles como los fondos, las — ciudades, las ropas de las personas, - etc., cuyo problema no es -por supuesto- que esten mal dibujados, sino que, en la Patagonia o el Durdistan, son - siempre los mismos y uno, claro, no — tiene mas remedio que mosquearse ante tales afinidades culturales.

Voy a ilustrarlo con un ejemplo muy significativo; en los cómics de Conan el elemento fantástico es frecuentemente un individuo que puede ser mago, - brujo, diablo o extraterrestre. Como se puede cubrir muchos roles y aparecer en los mas variados lugares geográficos. Sin embargo, es inconfundible pues siempre tiene el mismo aspecto : calvo, escuchimizado -flaquillo, vamos-, con orejas puntiagudas y facciones cadavéricas, además suele ir vestido de fraile. Siempre que hay que crear un - "malo" de poderes sobrenaturales, Buscema echa mano del modelo, le cambio - el nombre, le acorta o le alarga las - orejas, le pone dientes largos u ojos saltones y... ¡Voila, habemus malo!.Lo curioso de todo esto es que, cada vez que Conan se lo encuentra, pone una cara como si no lo conociese de nada.

Otro posible ejemplo son las ciudades, no siendo nada extraño que mientras el pico dorado de Thomas nos habla, en sus "textos al margen", de magníficas y suntuosas ciudades de cúpulas cubiertas de oro que brillan al - sol (etc.etc.) Buscema nos ofrezca una imagen realmente pobretona que hemos - visto ya en el cuento anterior, situado a medio mundo de distancia y es - que, ciertas cosas, llevan su tiempo y no es posible hacerlas maquinalmente; la creación de un ambiente y de unos - personajes secundarios se cuenta entre ellas.+

Todo lo dicho nos permite llegar a - una conclusión; el grafismo de Buscema es impresionante a primera vista, pero demasiado vulnerable a un análisis mas profundo, lo que desde luego no impide que la contemplación de muchas de sus - páginas sea realmente gratificante a la vista, más Buscema no se nos muestra en esta serie como el Autor que yo creo es, sino como un hábil artesano que domina su oficio a la perfección, pero que carece de lo fundamental: la creatividad.

UNOS"CHINOS" A LOS QUE SE LE RECONOCE SU TRABAJO.

No sería justo terminar este breve - comentario, centrado únicamente en aspectos formales, sin mencionar a aquellos dibujantes que pasan a tinta los - dibujos de Buscema. Entre estos los más interesantes son Toni de Zuñiga, que - tambien realizó algún cómic como único autor, Alfredo Alcalá, Ernie Chan y Ernie Chua, que actualmente desarrolla - una brillante carrera como dibujante a lápiz. Quizá el más personal de ellos, por la meticulosidad y detallismo de su obra, sea Alfredo Alcalá y Toni de Zuñiga,el que confiere mas fuerza y expresividad al dibujo de Buscema, éste en ocasiones trabaja con un grupo de amigos -the Tribe- en cuyo caso cada uno tiene su papel, uno entinta los fondos, otro las señoras, otro los malos, etc.

Todo ello puede sonar a automatismo e impersonalidad -e indudablemente hay mucho de esto- pero lo cierto es que en EE.UU. estos dibujantes han visto reconocida públicamente su contribución a - la obra al figurar su nombre junto al del"dibujante", mientras que en Europa -y en España- siendo igual de común esta práctica lo más frecuente es que su contribución permanezca en el anonimato y figure el dibujante como único autor de la obra, lo cual es, pura y simplemente, un abuso profesional, y un engaño al lector.

Algún dibujante consagrado realizó - ocasionalmente algún nº de Conan, entre ellos Neal Adams, pero todos se limitaron a repetir el esquema de Buscema, sin aportar nada nuevo.

Todo lo dicho es referido a la serie Savage Tales. El cómic-book, realizado por los mismos autores, es casi un subproducto sin interés.

Copisport

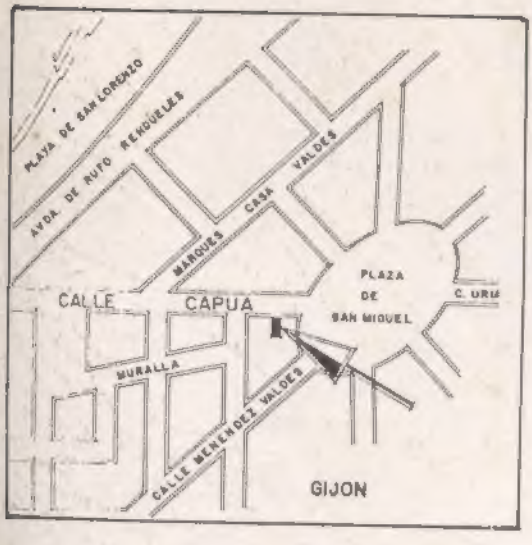
CAPUA Nº 18 * GIJON *

TELF. 35 39 97

FOTOCOPIAS •

PLANOS •

MONTAJES •



REPRODUCCION IMPRESOS

COLOR, BLANCO Y NEGRO

AMPLIACIONES, REDUCCIONES

ENTREGA RAPIDA ~

PRECIOS MUY INTERESANTES